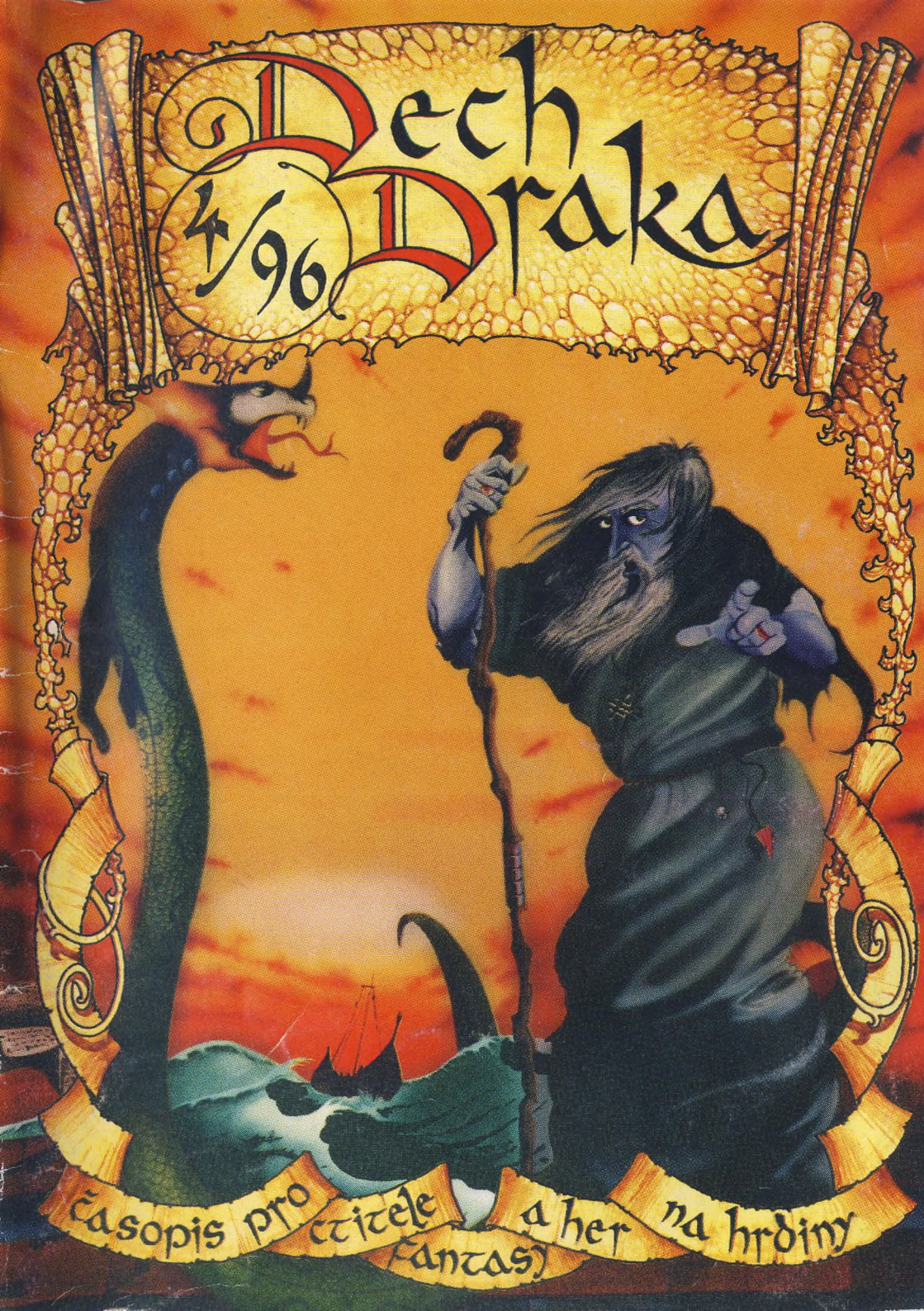

Dech Draka
4/96
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Václav Vágenknecht
Dům temného hvozdu 3
Libor Pavel
Chodba 14
Jan Pleskač
Siral 15

Z hlubin času

Tomáš Prokůpek
Slovanské bájesloví 21

Z domova

GAMECON 96' 25
O spár Zlatého draka 38

Teorie

Ewa Białołęcka: **Nástin drakologie II.** 33

Ze světa

Představujeme: Games Workshop 39

Recenze

S alchymisty nejsou žerty 41
Příběhy Černé vdovy 41
C.S.Gardner: trilogie Ebenezum 43
Tom Dowd: Katalog pouličního samuraje 44

Dračí doupě

Kouzla působení na zbraně 45
Z alchymistických truhel 47

Přílohy:

Vítejte v Maladetě - jeskyně DrD
Příšeří
Dračí galerie

Vážení přátelé!

Zatímco většina z vás bezpochyby vychutnává zasloužený odpočinek, my v potu tváře připravujeme další číslo Dechu draka. Ač jsme doufali, že příslušné kvantum problémů s počítači pro letošní rok jsme si při minulém čísle již vybrali, opak je pravdou - tentokrát je to ještě horší. Vyjde-li toto číslo včas, bude to malý zázrak - ale i ty se občas dějí. Držte nám palce, ať zbylá dvě letošní čísla už zvládneme v klidu.

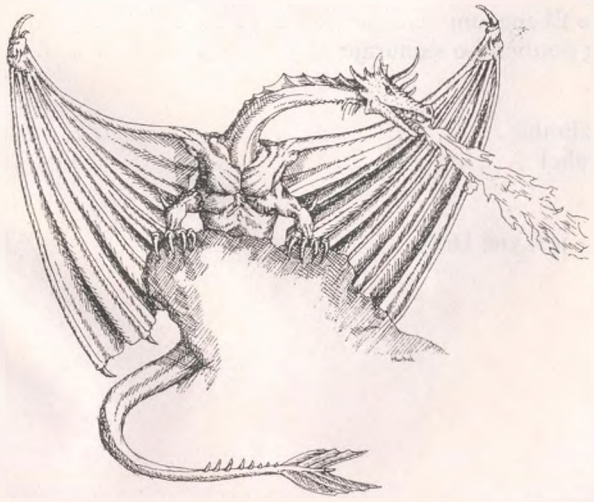
Červen a začátek července byl pro nás ve znamení závěrečných příprav GameConu, aby mohl proběhnout pokud možno hladce a ke spokojenosti účastníků. Jak se nám to povedlo, si můžete přečíst v reportáži Jirky Kloudy. Oproti loňsku se tentokrát našlo větší množství zapomenutých věcí - různé součásti oděvu a také herní sady Talismanu a BattleTechu, vše se zřetelnými rozpoznávacími znaky. Pakliže tedy od GameConu něco pohřešujete, pošlete nám přesný popis a možná (patří-li mezi nálezy) se se svým majetkem opět shledáte.

Na GameConu jsme také vyhlásili výsledky soutěže O spár Zlatého draka '95. Tento ročník nás ovšem velice zklamal počtem účastníků Mezi vámi přece musí být spousta dobrých PJ schopných vymyslet kvalitní dobrodružství - to je pro vás tak těžké přepsat ho do srozumitelné podoby a poslat? Zamyslete se nad tím a napravte to.

Ve chvíli, kdy budete číst tyto řádky, budou před vámi poslední dva týdny prázdnin. Užijte si je co nejvíc, třeba vám v tom pomůže i nové číslo Dechu draka.

Ahoj!

Bouchi



Dům temného hvozdu

Václav Vágenknecht

Nad krajinou se snesl přízrak nastupující noci. Smutné stíny stoletých stromů se protáhly a zakryly porost šedým závojem. Bezcitně rozšířily atmosféru tísnivého chladu. Zvěř chvatně pospíchala do svých skrýší, prchala. Zalézala do nor a zavrtávala se hluboko pod chuchvalce vlhkého listí. Čilý život utichal.

Do kroku přidal i Damon z Enturisu. Mladý muž, kterému nebylo víc jak dvacet let, ale působil dojmem ostříleného bojovníka. Statný, pružný a hbitý. Trup poznamenaný jizvami ze soubojů, tělo zdobené propletenci silných svalů. Jeho bystré oči se naléhavě snažily nalézt úkryt na noc. Nedbal, že mu do oholené tváře padají splihlé černé vlasy a do obličeje ho šlehají kluzké větvičky. Spěchal. Hustým porostem si razil cestu vpřed. Na zádech se mu pohupoval těžký dvousečný meč. Zbraň, která se v jeho rukou stávala smrtící ocelí. Naposledy, jak se dobře pamatoval, se o jeho kvalitách dostatečně přesvědčili v nedalekém královském městě Zowdiku. Minulého večera se pohádal s jistým důstojníkem. Voják si dělal nároky na holku, kterou měl právě ve své náruči a jež s potěšením opětovala jeho polibky. Utkal se s ním v boji. V lítém duelu rozmlátili hostinec a zranili pár lidí. Nakonec žoldákovi rozpáral břicho. Jeho vítězství však neslo trpkou příchuť. Za vykonaný čin mu hrozilo oběšení a tento trest navíc podpořil tím, že zranil tři zbrojnoše, pokoušející se ho chytit. Po šíleném útěku opustil město a posléze setřásl i pronásledovatele, vyhráno však neměl. Nejen že v zuřivé honičce ztratil koně, ale navíc zabloudil v Grundském lese. V hlubokém hvozdu, o němž kolovaly hrůzné historky. Dostal se na místo, kterému se lidé obloukem vyhýbali. Les se v noci stával sídlem prapodivných tvorů. Z podzemních nor vylézali za setmění potomci dávno vyhynulých zvířat a vrhali se na vše živé. Nejedna výprava se ze zdejších končin nevrátila domů a ti, kdo přežili v zapadlých hlubinách nebezpečného hvozdu byť jen jedinou noc, by se dali spočítat na prstech jediné ruky.

Dal se do běhu, neustále zrychloval. Lokty rozrážel větve divokých houštin. Netoužil se setkat s místními netvory, potřeboval si odpočinout. Už takhle ho zmáhala únava z náročné honičky. Nedokázal si představit, že by ještě bojoval.

Náhle zastavil prudce, div mu na mokrém kořeni neuklouzla noha. Mezi čerstvými kmeny zahlédl záblesk. Slabý zákmit světla, prodírající se houstinou padajícího šera a nabízející možnost tepla a příznivého přijetí. Kde je

oheň, tam bude i člověk. Damon neváhal a rozběhl se za žlutavou září. Ať je tam kdokoliv, nezůstane aspoň sám.

Soumrak zesílil. Nemyslel na to, že si roztrhne kazajku nebo si rozedře dlaně, prchal. Cítil, jak k němu prodloužené stíny natahují špičaté paráty, jeho smysly zachytávaly ozvěnu vstávajících hrůz. Noční vetřelci se probouzeli z denního spánku. Do ušních bubínků se zaryla ozvěna táhlého zavytí a vyvolala zběsilou odezvu. Desítky hrdel zapěly píseň krve. Les ožil. Damon vytušil, že o něm vědí a půjdou po něm.

Doběhl na mýtinu a v posledním odlesku slunečních paprsků spatřil temný obrys. Vysoký, dvoupatrový dům. Tyčil se uprostřed hlubokých hvozdů jako pěst na oko. Osamělý a provokativní. Jevil však známky života. V jednom ze zamřížovaných oken se svítilo a z komína stoupal slabý proužek dýmu. Mladík nasál kouř a usmál se. Padající čoud mu nikdy nebyl tak příjemný jako tohoto večera.

S mrazivým pocitem v zádech, uvědomuje si blízkost chvátajících přízraků, dorazil ke dveřím. Zabušil na pevná okovaná vrata a pro jistotu zkontroloval polohu meče na zádech. Doufal, že zbraň nebude potřebovat.

Nežli se za dveřmi ozvaly šouravé kroky, setmělo se docela. Zpod stromů zaznívaly rachot a funění, les roztočil divokou jízdu zakázaného života. Ze tmy vyhlédla lesklá bělma ohnivých zraků. Cosi zachrochtalo.

Z domu zazněl stařecký hlas: "Kdo je to?"

"Damon z Enturisu. Zbloudil jsem na cestě a chci požádat o přístřeší na noc."

Po chvilce ticha cvakl zámek a vrata se pootevřela. Na práh dopadlo světlo, zablikal rozžatý svícen. Z domu vykoukl straší muž. Na ramena mu padaly rovné bílé vlasy, stříbřitý vous dávno prořídl a tvořil dlouhé chlupy. Scvrklou a nažloutlou tvář pokrývalo množství vrásek. Zpod holého obočí hleděl pár dravých očí, chladných a nepřístupných.

"Hm, opravdový muž," zabrumlal zamyšleně stařec a pozorně si mladíka prohlížel. Přes obličej se mu mihl záchvěv plný zlomyslnosti.

Z lesa se ozvalo dunivé zařvání. Děsivý dupot se přiblížil. Starcovy bledé oči neustále zkoumaly situaci. Ještě chvilku, pomyslel si Damon, odstrčím kmeta a vklouznu dovnitř. Připadal si jako nahý v trní. Vystaven na porážku. Stařec naštěstí ustoupil, uvolnil místo a pokynul mu.

"Pojď dál, Damone z Enturisu. Jistě jsi po dlouhé cestě unaven."

Mladík vklouzl do domu a vrata za ním těžce zapadla. Zaskřípěla. Přesto ještě stačil skrz škvíru zahlédnout pohyb na okraji paseky.

Prošli ponurou chodbou k nedalekým dveřím. Ozvěna kroků se odrážela od studených zdí a zanikala ve vysokých koutech rozměrné haly. V jednom z rohů se zavrtěl netopýr. Nastražil uši, zapískal a ztichl.

Minuli schodiště vedoucí nahoru do patra a vstoupili do velké místnosti. Ozařovalo ji množství čadících svící, v krbu plápolal oheň. Prolínal se zde pach kouře, opékané zvěřiny a jakéhosi hnusu. Snad výkalů. Uprostřed pokoje stál stůl, kolem něhož byly rozestavěny čtyři rozvrzané židle. Vedle krbu se zvedala dřevěná police. Pokrývaly ji začouzené misky a svazky seschlého koření. V koutě vedle oken pak stála kostra. Vybělené kosti se kmitaly v záblescích vrhaných stínů a holá lebka nabízela strnulý škleb. Vypadala jako živá. Jen otevřít kostnatý chřtán. Na další polici, kousek od začouzených dvířek, ležely na hromádce knihy. Narovnané na kupičce, tlusté desky pokryté složitými ornamenty. Táhl z nich chlad a záchvěv černé magie.

Damon se obezřetně rozhlédl a znovu se ujistil o připravenosti svého meče. Přes předešlou úlevu, že nalezl střechu nad hlavou, cítil podivný neklid. Nedůvěřoval kouzlům a čarodějům, odjakživa spoléhal raději na vlastní sílu. A navíc si vybavil slova jistého muže v Zowdiku. Předtím je nebral vážně, ale nyní mu sama přišla na mysl. Připomněl si, jak před několika dny seděl po boku poutníků nad pintou piva a bavil se s nimi o nebezpečích Grundského lesa. Vtom se k nim připotácel zcela ožralý chlap. Tučné břicho a mastné tváře, málem se neudržel na nohou. Motal se mu už i jazyk. Přesto však, dřív než usnul, ze sebe dokázal vypravit jednu jedinou větu: "Nejhorší, na co můžete v Grundském lese narazit, nejsou příšery, ale čarodějův dům a jeho tajemství." Škoda, že tomu muži nevěnoval víc pozornosti.

Zvenčí zazněl řev. Otřesný sbor, kvílení ztraceného času. Stísněné volání pronikající až do morku kostí otřásalo okenním sklem.

Damon tasil a přiskočil k zamřížovanému oknu. Přes zacloněné sklo spatřil temné obrysy nejasných tvarů. Nebezpečné stíny temnot. Vyly kolem domu a honily se mezi sebou. Dupaly. Připomínaly zrůdné vyslance z horoucích pekel.

Stařec stanul vedle mladíka a bezzubé dásně se slabě usmály. "Žádný strach. Sem bez pozvání nemohou vstoupit. Odejdou s nepořízenou."

"Kdo jsi?" otázal se Damon a pohlédl muži tázavě do tváře. Přestože ho kmet ochotně přijal pod svou střechu, vyzařovalo z něj cosi nepřátelského.

"Strinkus," odkašlal si stařec. "Poslední z dávných, kteří tady ještě zůstali."

Damon přešel místnost a usedl na židli. Chlad ostré čepele, po které přejížděl jedním z prstů, mu dodával odvahy. Věděl, že by stačilo mávnout paží a stařec, i kdyby se jednalo o sebelepšího čaroděje, proti nabroušenému kovu nic nezmůže. Není nad pořádnou zbraň.

Zeptal se: "Jací dávní? Nikdy jsem o žádných dávných neslyšel."

"Kdysi dávno, když jsem byl ještě malý kluk, se Grundský hvozd roztahoval do širokého okolí. Rozpínal se a snažil zahltit okolní krajinu. Divá zvěř pod rouškou nejhlubší noci opouštěla hvozd a napadala blízké vesnice. Lidé

žili ve strachu. Tehdy se do lesa vypravila skupina dobrovolníků. Toužili přijít podivným tajemstvím na kloub, rozhodli se zastavit krutou rozpínavost lesa. A toho, i za cenu ztráty svobody, nakonec dosáhli. Přes veliké oběti a potíže dospěli až sem, na toto místo. Vybudovali zde tento dům a odtud pak určovali chod dějin celého lesa. Svým činem zabránili další invazi do kraje a nastolili tolik potřebný klid. Způsobili, že Grundský hvozd žil už jen sám pro sebe."

"Co s tím máš společného ty?"

"Já jsem poslední z nich."

Mladík překvapeně zavrtěl hlavou. Cosi mu na vyprávění nehrálo, i když na první pohled vyznívalo docela věrohodně. Kdysi dávno se prý hvozd opravdu roztahoval do kraje. Jenomže od oné chvíle uplynulo nejméně sto let. A za tu dobu by Strinkus musel dávno zemřít. Než se však stačil na cokoliv dalšího zeptat, zaklepal kdosi na okno.

Na sklo se přilípla mužská tvář. Rozplácla o tabulku široký nos a otevřela ústa. Vypadala legračně a naprosto klidně. Jako by jí ani nevadilo, že paseku pokrývají hordy dravé zvěře.

"Hej, vy tam," zabručela, "nechcete mi otevřít?"

"Člověk," vydechl překvapeně Damon a pevněji stiskl zbraň. "Jak se tam dostal? Musíme mu pomoci."

Strinkus ho uchopil za paži. "Stůj! Chceš zemřít?"

Mladík se zastavil. Ze starcových slov zaznívala zkušenost prošlých let. To, že by někdo skrz shromáždění netvorů dokázal proniknout až k domu, by se rovnalo čirému zázraku. Zvířata by ho dávno rozsápala.

"Lantie," zvolal stařec a namířil k oknu prst, "vypadni odsud. Ať už tě tady nevidím."

"Ale Strinkusi," zakvílel hlas a tvář za oknem ztratila mužské rysy. Spatřili starou a ohyzdnou ženu, plnou bradavic. "To mi přece neuděláš. Vpusť mě dovnitř. Budeme tři a zahrajeme si karty. Vždyť jsi je přece míval tak rád. Kdysi jsi je hrával každou noc."

Stařec zkřivil tvář a nenávistně se otřásl.

"Zmiz!"

Obraz za oknem potemněl a vytratil se.

"Tfuj!" odplivl si Strinkus.

"Kdo to byl?" otázal se Damon a zasunul meč do pochvy.

"Lantie. Přízrak. Už několik zim se pokouší vklouznout do domu a zničit mě. Tváří se jako ta nejmilejší bytost, ale je nebezpečnější než sám ďábel. Nejradši by nás rozsápala zaživa."

"A proč?"

"Touží vládnout celému lesu. Je to duše jedné hříšnice. Nic jí nebylo na světě svaté. Hazard, podloudnictví, smilstvo, dokonce se podílela i na něko-

lika podivných úmrtích. Asi před třiceti lety ji oběsili na okraji lesa a její tělo zanechali havranům. Ona však nezemřela, ale stala se noční můrou. Přízrakem dlouhých nocí. Splynula s netvory z Grundského hvozdu a snaží se mě zničit. Ještě že stejně jako oni vylézá jen za setmění."

Strinkus se odmlčel a přešel ke krbu. Obrátil pečeni, králíka. Zamlaskal. "Brzy bude hotov. Jistě máš hlad, viď? Co bys rád k pití? Mám pivo a několik druhů vín. Některá z nich jsou opravdu znamenitá. Vynikající ročníky."

"Výběr přenechám na tobě."

"Hm, poď se mnou. Nechám ti vybrat. Vezmi světlo."

Damon bez řečí uchopil blikající svícen a následoval starce, jenž popadl ze stolu dřevěný korbel. Dosud kmetovi, přestože jeho chování bylo stále vlídnější, plně nedůvěřoval, a tak mu připadalo lepší, když ho nespustí z očí. Zahnuli do začouzených dveří a vstoupili do krátké chodbičky. Stěny pokrýval nános prapodivných černých shluků, nesmyslně poskládaných chuchvalců, které nepřipomínaly žádnou známou hmotu. Šli dál. Strinkus otevřel další dveře. Ovanul je chlad. Jas svíček ozářil schody bez zábradlí. Vedly kamsi dolů, do tmy. Damon nasál vzduch a otřásl se. Kromě vinných výparů zaznamenal odporný smrad. Zápach hniloby a čehosi nečistého, proti čemuž plíce mohutně protestovaly. Zezdola vycházel otřesný závan, jako by se zde otvírala brána přímo do horoucích pekel.

"Pozůstatek mých pokusů," poznamenal omluvně Strinkus, vida mladíkovu tvář. Zdálo se, že jeho černý plášť splývá s temným okolím a pomalu se ztrácí. Damonovi připadlo, že vypadá mnohem nervózněji než před chvílí.

"Pojď."

Damon si podezíravě změřil starcovu tvář a učinil po schodišti pár kroků. Pohlédl dolů. Dno sklepení nespatřil. Ztrácelo se v neprostupné tmě.

Náhle se ozvalo zašustění hábitu. Svíčky zablikaly a světlo zakryl stín. Damon naprosto instinktivně uskočil do strany. Jednal podvědomě, nechal se vést reflexy cvičenými bojem. Varovaly ho. Dopadl o dva schody níž. Na paži ucítil záchvěv letícího předmětu. Minula ho dýka. Neváhal. Okamžitě udeřil. Sevřenou pěstí trefil útočníka do tváře. Ten upadl.

Mladík odhodil svícen a tasil meč. Pár svíček zhaslo, zasyčely. Hleděl do rozčilené Strinkusovy tváře. Sálala vzrušením. Netušil, proč ho stařec napadl, spatřil však v jeho očích záblesk šílenství. Nepřítomný pohled plný zloby, jaký zahlédl kdysi u jednoho uhranutého. Onen muž tenkrát vůbec netušil, co činí. Využíval ho jakýsi mág a pohyboval s ním jako s loutkou. Stařec hleděl úplně stejně.

Strinkus zaklel. S překvapivou lehkostí vyskočil na nohy a znovu zaútočil.

Damon uhnul svištící oceli. Uskočil stranou a volnou rukou zachytil protivníka za zápěstí. Toužil zjistit, co starce popadlo. Zbraň mínil použít pouze v případě, že nebude mít jiného vyhnutí. Kmetova síla ho však zasko-

čila. Strašlivý tlak mu téměř zlomil paži. Do obličeje mu zamířily dlouhé nehty. Kopl. Odstrčil kmeta stranou a ustoupil. Narazil zády na vlhkou stěnu. Meč už nepozdvihl. Tmou projel děsivý výkřik. Strinkus ztratil rovnováhu, zamával bezmocně pažemi a zřítil se do tmy. Sklepem zaduněl náraz na kamennou podlahu.

Nastalo ticho. Rušilo ho jen zdánlivě hlasité oddychování. Mladík pozdvihl odhozený svícen. Dva plamínky ještě hořely. Zapálil zhaslé svíce.

Zezdola zaznělo tiché zasténání. Neslo se temnými prostory podzemí a přinášelo zprávu o přicházející smrti.

Damon zpozorněl. Rozhodl se zjistit, jak dopadl Strinkus. Zatajil dech a opatrně sestoupil na dno sklepení do vlhké a studené místnosti. Celou jednu stěnu pokrývaly sudy narovnané vedle sebe, v protější zdi se černalo ústí chodby. Dosahovala výše trpaslíka a vedla dolů. Do nitra země. Z ní také vyvěral onen odporný pach, který mladík zaregistroval při vstupu do podzemí. U otvoru se stával skoro nesnesitelným. Strinkus ležel na zemi. Rozhozené končetiny obklopovala rostoucí kaluž krve. Ve tváři ho téměř nepoznával. Rozbité čelo, prasklá lebka, zázrak, že kmet dosud žil. Při vědomí ho nejspíš udržovalo množství magie shromažďované po celý život. Nebylo by to prvně, uvědomil si Damon, co čaroděj aspoň o chvíli přežil vlastní smrt. Pozvedl zbraň, rozhodl se, že starce dorazí. Cosi mu v tom však zabránilo.

Strinkus otevřel oči a upřel je na něj. Nepřítomný pohled vymizel, stal se opět sám sebou. Rozevřel rty a zasípal: "Odpusť mi. Nemohl jsem jinak. On mi to nařídil. Je silný a mocný. Radil mi, že musím jednat rychle. Byl jsem pomalý."

"Kdo?" zeptal se Damon.

"On. Můj pán. On není jako já. Jemu neutečeš."

V příštím okamžiku sebou Strinkus zaškubal. Zachvátila ho křeč, vydechl naposledy. Dobojoval poslední boj svého života.

Nastalo nepříjemné ticho. Jen v jednom z koutů skapávala ze stropu voda a rozprskávala se o zem. Damon uvažoval, o kom Strinkus hovořil. Zdálo se, že nemluvil zcela z cesty. A navíc, předešlý výraz ve tváři nasvědčoval, že kmeta kdosi doopravdy ovládal. Jenže kdo?

Rozhodl se prozkoumat dům. S úlevným vydechnutím opustil zamořený sklep. Dveře do podzemí zavřel na závoru a vydal se do hořejšího patra. Doprovázel ho ryk zvenčí. Zvěř na mýtině vyváděla jako divá. Vzít dům útokem se však neodvažovala. V tu chvíli byl mladík rád, že je před nimi v bezpečí. Venku by dávno skončil jako jejich potrava.

Prošel několika zaprášenými místnostmi, na žádnou stopu patřící živému tvorovi však nenarazil. Na okenní tabulku někdo zaklepal. Venku stála nádherná žena. Přistoupil blíž. Opírala se o okenní římsu a vystavovala na odiv nahé, svůdné tělo. Rudé bradavky tiskla ke sklu. Smyslně si oblízla rty.

"Hej, Damone, otevři mi."

Lačně si ji změřil. Žena za oknem byla opravdu krásná.

"No tak," žadonila, "pusť mě dovnitř. Já vím, že na mě máš chuť. Rozdáme si to spolu a zažiješ slast, jakou jsi nepoznal s žádnou jinou. Splním ti každé přání."

Damon pozvedl meč. Tušil, koho krásná postava skrývá. Lesní přízrak, s nímž se bál střetnout i sám Strinkus. Netoužil poznat, co má démon za lubem.

"Vypadni odsud."

Svůdně se zavlnila. "Jsi snad slepej? Copak nevidíš tu postavu? Stačí jen kývnout a jsem tvá. Dám se ti plně všanc. Nebuď hloupej. Pozvi mě dál a pomilujeme se."

"Vypadni," polkl nervózně mladík a ošil se. Do nosu mu vnikl hnilobný zápach. Stejný, jako zachytil v podzemí. Prostupoval domem a naháněl husí kůži. Přicházel zdola.

"Dostáváš strach, co?" pronesla kráska za oknem. "Uvědomuješ si, že přichází, viď? Nechceš mě radši vpustit? Já si s ním poradím."

"Kdo je to?"

"Ten, kdo vládne celému lesu. Pán hvozdu, poručník všech. Strinkus by ti o tom mohl vyprávět."

Pokrčil rameny. Klidně tomu tak mohlo být. K tělu si ji však připustit netoužil. Nasál hnilobný vzduch.

"Co je to dole zač?" zeptal se znovu.

"Jestli chceš vědět víc, pusť mě dovnitř. Venku ti nejsem nic platná."

"Pustím tě teprve tehdy, jestli se mi tvá odpověď bude zamlouvat. Jinak ne."

"Ty!" vykřikla. Hned se však ovládla. "Pusť mě, prosím, dovnitř a nic se ti nestane. A navíc ti ještě poskytnu své tělo. Nelíbí se ti snad moje nabídka?"

Damon zavrtěl hlavou. Připomněl si, jak vypadala v pravé podobě. Pokrývalo ji plno bradavic. Odstoupil od okna.

"Necháš mě snad venku?" zavřeštěla kráska a její líbezná tvář se nepatrně rozmazala. Zvráskovatěla, ztloustlo jí tělo. Na bříše se utvořily faldy. Zavřískala. "Však já tě dostanu, bastarde."

Z přízemí zazněl praskot dřeva a cinkot kovu.

Řev zvenčí nabyl na intenzitě, přízrak zavyl. Trhl sebou, změnil podobu a odlétl.

Damon osaměl. Přiblížil se opatrně ke schodišti. Nad hlavou mu proletěl vyděšený netopýr, další živou bytost neviděl. Zápach vzrostl.

Lomoz nabral na hlučnosti. Zasyčel oheň, cosi narazilo do zdi. Dveře do pokoje, kam Strinkus mladíka uvedl, se otřásly. Dřevo prasklo.

Damon se zděšeně rozhlédl. Rozhodl se uzavřít v některém z pokojů. S tím, co řádilo dole, se neodvažoval setkat. Učinil krok vzad, ale nejbližší dveře se mu zabouchly před nosem. Nevpustily ho dovnitř, i když do nich vrazil ramenem. A nepřístupnými se staly i zbylé místnosti. Všechny se před ním pečlivě uzavřely.

Znenadání rachot ustal. Domem pronikalo pouze kvílení netvorů z lesa.

Damon se vrátil ke schodišti. Dveře do Strinkusova pokoje byly rozevřené dokořán. Vypadalo to, jako by ho zvaly dál. Po zádech mu přejel mráz, podvědomě však vycítil, že stejně nemá na vybranou. Když nesejde do přízemí, najde si ho to, co se nachází v domě, nahoře. Sestoupil po schodišti a letmo pohlédl k venkovním dveřím. Zdály se být zahalené v tíživé temnotě, neprostupné. Opatrně vstoupil do pokoje. Na živého tvora sice nenarazil, místnost však byla zničena k nepoznání. Všude neuvěřitelná spoušť a chaos. Ten, kdo nepořádek způsobil, musel vládnout děsivou silou. Převrácený stůl odhozený do kouta, polámané židle, shozená police. Podlaha pokrytá rozbitými nádobkami a rozházenými svazky koření. Při každém došlápnutí zakřupaly hliněné střepy. Mezi tím se válely rozmetané kosti. U proražené truhly se zrůdně šklebila zakutálená lebka. Pouze staré knihy ležely na svém místě bez povšimnutí. Mladík k nim přešel a opatrně je zvedl. Na dotek se chvěly a pálily. Vyzařovaly zlo. Hodil je do krbu. Vzplály a oheň vysoko vyšlehl. Z komína vystřelil rej jisker.

Venku to zahučelo.

Damon popošel ke zčernalým dveřím. Na podlaze před nimi se válel kus utrženého pláště. Pomuchlaného a černého. Připomínal kus Strinkusova hábitu. Jenže stařec zemřel! Nebo snad ne? Cožpak obživl a vrátil se? Proč by ovšem ničil svoje zařízení? A navíc, jak by se dostal ven ze sklepení, když jsou dveře doposud pečlivě uzavřeny? Sám je předtím zabezpečil na petlici a ta je dosud na svém místě. Neporušená a pevná. Mladík se rozhodl vydat do podzemí. Mrazilo ho v týlu. Cizorodý otvor vedoucí do nitra země mu naháněl strach. Zjistí však aspoň, zda stařec nevede posmrtný život.

Odložil dohasínající svícen a vytáhl z krbu hořící poleno. Pevněji stiskl meč a prošel spojovací chodbou. Sestoupil po temném schodišti a pozvedl provizorní louč. Strinkus zmizel. Krvavá stopa vedla k tajemné díře ve zdi a táhla se hluboko do tmy. Cosi odvleklo starce dovnitř.

Damona polilo horko. Opilý chlap z hospody mluvil určitě pravdu. Dům naplňuje stejné, ne-li větší nebezpečí, než jaké skýtá celý Grundský les.

Vrátil se po schodech do spojovací chodby a strnul. Proti němu se valila černá neforemná hmota, u níž se nedal rozeznat počátek ani konec. Démon z dávného starověku. Procházel škvírami a suky v očouzených dveřích, stačil mu sebemenší otvor. Tlačil se proti němu. Jeho blyštivý povrch se rozléval po stěnách a jasně naznačoval, odkud se zde vzaly temné, nalepené shluky.

Rostla před ním příšera bez masa a kostí. Zapáchající a zlověstná. Natahovala po něm podivně vyrůstající panožky, chvěla se. Na zem skapávaly temné sliny.

V prvním okamžiku chtěl vyrazit přímo proti ní, včas se zastavil. Švihl zbraní. Čepel projela lesklou vrstvou a narazila na zeď. Zaskřípala. Z hmoty vystříkl zelený hnus, ale příšeru nezastavil. Pokusila se zachytit meč. Vytrhl ho, na ostří se objevil zub. Zaklel a ustoupil před postupující masou. Hmota se ho snažila obklopit ze všech stran. Znovu sekl zbraní. Švihl hořícím polenem, zasyčelo to. Povlak zůstal neporušen.

Hmota nabyla na tloušťce. Svým rozpětím úplně překryla protější dveře a získala nový vzhled. Z vrstvy vystoupily kalné oči a otevřela se tlama plná ostrých tesáků. Z nitra obludy zavál pach hniloby a výkalů. Šplíchly slizové kapky.

Damon bodl. Proklál neforemnou hlavu a uskočil. Vpadl do sklepa a přibouchl za sebou dveře. Zaslechl zběsilý řev. Odhodil plápolající poleno a vzepřel se sílícímu tlaku.

Tvor narážel do dveří. Ty se otřásaly, ale držely. Prohýbaly se a skučely.

Na mladíkově kůži se perlil pot, propletence svalů ztvrdly. Prudce dýchal. Poznal, že tlaku dlouho neodolá.

Skrz nedoléhající škvíru nade dveřmi prolezl proud temné hmoty. Zanikl ve slabém svitu a spustil se dolů.

Damon sykl. Na rameno mu dopadla svíjející se panožka. Přisála se a zabodla do těla stovky malých jehel. Pálila a studila zároveň. Přesekl ji, strhl ze zrudlé kůže a ustoupil před dalším pramenem zrůdnosti. Černé výběžky tvořily shluk klikatících se hadů. Pronikaly do sklepení. Dřevo zapraštělo a dveře zakolísaly.

Damon zaklel a rozběhl se po schodišti. Očima hledal místo vhodné k boji. Žádné nenalézal.

Dveře povolily. Hmota prolétla skrz dveřní rám a za pleskavých zvuků padala po schodech. Mladíka smetla s sebou. Společně udělali pár kotrmelců a dopadli na tvrdou podlahu.

Damonův trup obtočily hrůzné panožky. Přisály se. Zmrazovaly a umrtvovaly tělo. Ochromovaly nervovou soustavu, přinášely bolest. Z hmoty vystoupila ohavná hlava. Rozevřela tlamu. Švihl mečem. Zkropil ho zelený sliz. Lepil a štípal. Chřtán zmizel. Část hmoty v neskutečném organismu přelila svůj objem a panožky zachytily ruku s mečem. Damon jí škubl. Nevyprostil se. Sevření bylo děsivé. Tisíce malých jehliček ho bodalo do kůže, pálily. Paže zchladla, ztratil v ní cit. Zůstala v moci monstra. Zbraň spadla na zem. Cinkla.

Kopl. Nohu obalila vrstva hnusu. Nepustila.

Zrůdu ozářil slabý záblesk světla. Obludná hlava se znovu formovala do zvířecí podoby. Vyla. Tmou projel záblesk bílých zubů.

Trhl sebou. Pokusil se vymanit ze sevření. Prsty uklouzly v zeleném slizu. Na dlaň skápla zelená kapka, lepila se.

Spatřil před sebou jícen. Tmavý a smradlavý. Zvedl se mu žaludek. Volnou rukou hrábl za sebe. Hledal meč. Sykl. Na prstech ucítil teplo ohně. Ucukl.

Otrávený dech příšery ho téměř pohltil. Zapomněl na bolest a popadl hořící poleno. Překonal švihající panožky a vrazil ho netvorovi do chřtánu. Zasyčelo škvařené maso.

Nastala tma.

Obluda zařvala a zazmítala se. Povolila stisk. Rozdivočelé výběžky zabušily na podlahu. Rány krupobití.

Vytrhl se. Klopýtl. Nohy vypovídaly poslušnost. Naslepo nahmátl zbraň. Levou rukou popadl meč, sekal. Mlátil kolem sebe. Zuřil. Cítil, že zasahuje netvora každou ranou. Okolo létal sliz. Černé panožky ho pustily. Zaslechl vzdalující se šramot. Rubal dál. Naprázdno. Ničemu nevěřil. Ostří protínalo zkažený vzduch, svištělo. Nebral na vědomí, že se příšera rozhodla pro ústup.

Přestal teprve tehdy, když démonův lomoz zanikl v dálce. Čekal, ale hrůza z temnot už nezaútočila.

Našel schodiště. Položil se na kámen a soukal se vzhůru. Balvany studily. Pravá ruka mu bezvládně visela podél těla, necítil nohy. Levé koleno nedokázal ohnout. Kůže pod rozedraným oděvem pálila, na několika místech z něho tekla krev. Připadal si jako opilý. Motal se pokoušel se zbavit vrstvy nalepeného slizu.

Když konečně spatřil hořící krb, ulehčeně si oddychl. Připlazil se k ohni, odložil meč a začal si třít nehybné části těla. Toužil v nich rozproudit krev. Nedbal na řev zvenčí a na vtíravé řeči přízraku. Neposlouchal ho a neodpovídal mu. Bál se, aby se nevrátil netvor ze zemských hlubin. Dalšímu útoku by stěží odolal. I takhle nechápal, jakým zázrakem vyvázl živý. Přálo mu nevídané štěstí.

Noc probděl. Příšera se nevrátila.

S prvními slunečními paprsky, poté, co obyvatelé noci zalezli do svých brlohů, opustil začarovaný dům. Podpálil jeho základy a vydal se najít východ z lesa. Nepřál si strávit v Grundském hvozdu další hrozivou noc, toužil po lidské společnosti.

ilustrace Víta Staufčíka

Chodba

Libor Pavel

Ohlédl jsem se.
Kdesi daleko, kdesi jinde, to bude asi stejné ...
Asi i tam bude jen tma a obal.
Obal zdí.
Obal podzemí.
Obal času, který se zastavil, ...

Jsem v chodbě? Jak dlouho? Přišla spolu se mnou? Byla tady už dříve?
Čtvercové kameny dole - vlhce studené ...
Udělal jsem několik kroků. Kdesi cinklo železo. Ucítil jsem ho ... a bezmyšlenkovitě se ho dotkl. Opět jeden krok ... nahmatal jsem chlad. Je to ocelová past?
Proč však ...

Skřípot. Zvuk zavíraných dveří. Vpředu se ozvaly kroky. Lehké a téměř neslyšné, ale jejich ozvěna se splétala a násobila. Kroky se blížily. Přitiskl jsem se ke zdi. Kroky prošly kolem. Tuš tmy je oblila. Na čele mi vystoupily pupence potu. Hrůza obemkla můj mozek obručí. A svírala jej stále silněji a silněji.
To něco ... co prošlo kolem ... bylo obrovské, bylo bez tváře ... ale ty ruce ...

Dlouhý vzdech. A ještě jeden. Jako když sekera dopadá ... až dopadne.
Odlepil jsem se od stěny z kovu. Nemyslel jsem na nic. Nemyslel jsem na ... NE ...

Jenom když dojdu včas! MUSÍM!
Jen ...
Stěny se pohnuly - a ONI stáli kolem mě ...
Nedotýkali se mě. Ještě ne ...
Jejich oči se leskly - a byly ...
ž l u t é . . .

A tak jsem čekal. S hlavou ke straně. S vousy naježenými hrůzou. Na první úder ...
Na první bolest ...
Na první

m ň a u . . .

Siral

Jan Pleskač

Ruku, okolo které si omotala lanko, už vůbec necítila. Využila chvilky, kdy ji vlna vynesla nahoru, a rozhlédla se. Ne, nezdálo se jí to! Opodál zahlédla člun jen o trochu větší, než byl ten její. Plachtu měl ale napjatou a kormidelník s ním manévroval tak obratně, že jí za chvíli mohl hodit lano. Padlo přímo na ni a ten chlap řval, aby se přivázala. Byla to jedna z nejtěžších věcí, které kdy v životě udělala. Lano bylo strašně tlusté, těžké a neohebné. Z posledních sil bojovala o svůj život, když se snažila udržet na své lodičce a zároveň se omotat rybářovým lanem. Každá další vlna hrozila, že ji strhne s sebou do hlubin. Náhle na ni padla únava nashromážděná za všechny ty dny, kdy musela vzdorovat bouři. Snažila se ji přemoci, ale věděla, že to dlouho nevydrží. Sláva! Nakonec si přece jen konec lana upevnila smyčkou kolem pasu. Nezbývalo než doufat, že ten neumělý uzel vydrží. Nejraději už by se poddala své únavě a nechala vše na neznámém zachránci, ale musela ještě něco udělat. Neobratně vytasila dýku a odřízla se od lanka, které ji poutalo ke člunu. Potom se konečně uvolnila, upadajíc do spánku, který se spíš podobal mdlobě.

Probudily ji drsné ruce, které jí s neumělou něžností odstraňovaly vlasy z obličeje. Ukolébána jejich péčí si vychutnávala teplé bezpečí kožešin, do nichž byla zabalena. Z velké dálky k ní doléhal hukot rozbouřeného moře, jeho vůně byla ostře cítit i tady. S nečekanou věrností jí připomněla poslední zážitky. Nemohla se ubránit náhlému přívalu vzpomínek. Znovu viděla, jak jedna z obrovských vln s ohlušujícím řevem převrací její lodičku. Opět pocítila beznaděj a zoufalství, jež se jí tehdy zmocnily, když si uvědomila, že svůj krátký život skončí tady, v tichu a zapomnění bezbřehého moře. Neuměla plavat, a tak se pokoušela držet se převráceného trupu loďky, která se nějakým kouzlem stále ještě nepotopila. Nikdy by nevěřila, že něco takového dokáže; jen smrtelný strach z temných mořských hlubin jí umožňoval vytrvat. Potom však, spolu s postupující únavou, začala i její bezmezná hrůza kamsi ustupovat a ona si s podivnou lhostejností uvědomila, že se o moc déle držet nedokáže. Bylo jí to jedno. Pustí se a bude pomaličku klesat dolů a všude bude klid a nebude už sama. Ve vodě přece žije tolik podivuhodných tvorů ...

Před smrtí ji zachránila vzpomínka na pomstu. Nesmí přece zemřít! Ještě ne, ne dřív, než se náležitě odvděčí tomu odpornému, slizkému páprdovi. Letargie z ní spadla, byla rozhodnuta poprat se se samotným osudem, jen aby ukojila svůj hlad po pomstě. S týmž klidem, se kterým se před chvílí chtěla pustit, teď vzala zbloudilý konec lanka a poté, co se přesvědčila, že je dobře připevněn ke stěžni, si ho omotala kolem zápěstí.

Tady ji paměť zradila.

Slabě vykřikla a instinktivně si hřbetem ruky přejela čelo, jako by tak mohla pomoci své unavené mysli. Řev bouře ustoupil do pozadí, když zaslechla potěšené mručení; zato zápach snad ještě zesílil. Nikdy se s takovým smradem nesetkala. 'Proboha, zachránil mě snad medvěd? Nebo je ten dobrodinec ještě větší podivín, než od jakého jsem utekla?!' pomyslela si s hrůzou. Přestože se toho pohledu bála, musela vědět, jak na tom je. Otevřela oči. Uviděla zarostlé individuum v roztrhaných, promočených šatech, z jeho prošedivělých, mastných vlasů kapala voda. Jak se nad ní skláněl, odrážel se v jeho očích ohýnek plápolající v koutě ubohé chajdy. Byl to rybář. Vítr, který dovnitř profukoval četnými dírami, pohupoval potrhanými sítěmi, sušícími se na zdech a vháněl jim kouř do očí. Vykuchané ryby visící od stropu hlavou dolů pluly v přízračném oceánu kouře.

Teprve pohled na ryby jí pomohl rozeznat tu "vůni". Strašně to tam smrdělo rybinou a lojem.

Třel ji po celém těle starou, zatuchlou kožešinou, vyháněje jí tak z těla bolest a únavu. Když viděl, že je při vědomí, usmál se na ni a kožešinu nechal spadnout vedle. Ruce jí však z těla nesundal. Na něco se zeptal, ale mluvil příliš rychle, nerozuměla mu, i když jí ta řeč byla povědomá. Usmála se na něj a elfsky mu poděkovala. Nezdálo se, že by jí rozuměl. Popravdě řečeno, dost by se divila, kdyby takový člověčí buran znal elfí řeč. Opět na ní promluvil a začal ji zase hladit. Tentokrát mu rozuměla.

"Jste moc hezká," řekl. To se dalo čekat. Až teď si ale uvědomila, že vlastně na sobě nic nemá. Jediný, kdo ji mohl svléknout, byl on, což by vysvětlovalo rybářův enormní zájem o její pohodlí. Nedala nijak najevo, že mu rozumí. Přemohla se a znovu se na něj mile usmála - přece jen jí zachránil život. 'Ať se klidně vynadívá,' pomyslela si. 'Pokud mu ovšem postačí jen sem tam kradmo pohladit pěkné dívčí tělo,' dodala si pro sebe vzápětí, když viděla, jak pomalu vysunul popraskaný jazyk a začíná nad ní slintat. Hladová světélka v jeho očích mohlo uhasit jen jediné. Její obavy se bohužel potvrdily. Chlap si úsměv vyložil po svém a zřejmě se rozhodl skoncovat se svou staromládeneckou minulostí. Zápasem s mořem byla tak unavená, že mu vůbec nedokázala vzdorovat. Jakmile se jí dotkl, opustila její mysl zkoušené tělo a vydala se raději na zmatenou cestu za hrůzou vlastních vzpomínek. Hlavou se jí míhaly nesouvislé obrazy, pokřivené vize neznámých mořských tvorů. Znovu seděla na trupu převrácené loďky jako na koni, vichřice ji bičovala dešťovými kapkami, každá vlna se pokoušela vzít ji s sebou do moře. A okolo ní se vynořovaly vodní stvůry, o kterých neslyšela ani z vyprávění. Chtěly si asi prohlédnout bezmocného tvorečka, co tak úporně lpěl na svém bezvýznamném životě. Po každé vlně se zase narovnala, dívajíc se příšerám přímo do jejich lhostejných, rybích očí. Nadávala jim, aby nemusela brečet. Křičela na ně z plných plic ty nejhorší nadávky, které potají vyslechla na černokněžníkově hradě, ale s jejich pohrdavým klidem to ani nepohnulo.

Pak měl konečně dost. Cítila se hůř než kdykoli předtím. Tak za tohle jí zaplatí! Právě takový je svět - v poslední chvíli ji ze spárů rozběsněného oceánu zachrání pobuda, který ji vzápětí znásilní. Pomohl jí pravděpodobně jen proto, že už se doma nudil.

Probudilo ji ranní slunce, pronikající do chajdy tisíci škvírami a dírami. Cítila se mnohem líp než včera. Pak zjistila, že ten neurvalec leží vedle ní, a nálada ji rázem přešla. Zjevně si myslel, že včerejší nocí jejich společné radovánky neskončily. Jakmile na ní sáhl, odtáhla se od něj co nejdál to šlo.

"Drž tu svou odpornou tlamu ode mě radši dál nebo ti ji vylepším tak, že tě vlastní máma nepozná!" promluvila na něj svou rodnou mluvou, tvrdým a chladným jazykem Temných elfů.

Je pochopitelné, že jí ten ubohý muž nerozuměl. Byl její proměnou z božské, vstřícné krásky v nebezpečnou, strašlivě mluvící dámu natolik zaskočen, že už se opravdu o nic nepokusil. Uklidněná Siral se rozhodla přikročit ke druhé části svého zachraňování, totiž ke zjišťování informací o místě pobytu. Její zachránce se jmenoval Hogg a přestože se jí teď bál, spolupracoval - její tmavé oči, teď náhle chladně hodnotící a nepřístupné, ho svazovaly a nutily ho odpovídat popravdě a jak nejlépe dovedl.

Když na ni ten člověk mluvil jednoduše (což pro něj nebyl žádný problém, jelikož tak mluvil pořád) a hlavně pomalu, tak se s ním dokázala domluvit. Postupně se dozvěděla, že tu žije sám a jen občas si zajde do nedaleké vsi. Jednou byl dokonce i na trhu ve městě, ale to už je moc dávno. Daně platí v sušených rybách dvakrát ročně ve vesnici, kam přijíždějí drábové jejich knížete. Celé zemi vládne Corm zvaný Moudrý, který bydlí daleko v horách, v úžasně krásném paláci vznášejícím se v oblacích. Tady se Hogg opravdu rozpovídal, ale další čtyři věty už mu nerozuměla. Byl to král, jehož říše sahala od moře k moři a končila až na úpatí Nebetyčných hor na západě. Na severu tvořila její hranici strašlivě hluboká řeka Amkur. Tím Hoggovy znalosti končily. I tak bylo s podivem, jak pikantní podrobnosti samotářský rybář věděl.

Poté, co skončila s výslechem, se na ni Hogg naposledy lítostivě podíval a odešel z místnosti. Bylo až neuvěřitelné, jak moc se Siral ulevilo, když zůstala v Hoggově smradlavém loži sama. Z nočního ohně zbylo jen pár žhavých uhlíků, ale zima jí nebyla. Kupodivu měla žízeň, i přes svou několikadenní nedobrovolnou koupel, ale voda v kotlíku byla zatuchlá. Hlad ji při pohledu na vyvržené ryby taky přešel.

Aby přišla na jiné myšlenky, začala si potichu zpívat. Na to, co se v této chatrči, na této posteli (tu hromadu kožešin v koutě tak pro sebe nazývala hlavně proto, že jejímu vychování se příčilo spát někde jinde, než v posteli) stalo minulé noci, ale nebylo tak lehké zapomenout. Pokusila se opět usnout, dotek kožešin jí však znovu připomněl noční zážitek. Přestala si zpívat a vyběhla z té odporné boudy ven, na vzduch.

Za dveřmi se zastavila, aby si prohlédla okolí Hoggova obydlí. Uviděla ho, jak opravuje tu svou lodičku, která zřejmě včerejší vyjížďkou dost utrpěla. Chvíli postála a na nic nemyslela, jen se tak vyhřívala v záři slunečních paprsků, dokud čerstvý mořský vánek neodvál z její tváře poslední vzpomínky na děsivou noc. Otevřela oči. Hogg tam stál a civěl na ní, svou páchnoucí hubu plnou zkažených zubů dokořán otevřenou. Usmála se na něj a zamávala mu. Ani se nehnul, přiblblý výraz naprostého ohromení mu zůstal, dokud nezmizela za chajdou.

Objevila tam udírnu a tůňku. Voda v ní byla průzračně čistá a nádherně osvěžující. Začala si zase zpívat a s chutí se pustila do provizorní ranní toalety.

Se smíšenými pocity naslouchal její písni, kterou si zpívala u studánky. Slovům nerozuměl, ale chvílemi v ní slyšel věčný hukot moře, zaslechl i ozvěnu včerejší bouře. Pomalu začal chápat, že ta dívka, kterou mu poslalo moře, není obyčejným smrtelníkem. Pozvedl hlavu, když píseň umlkla, a pln rozechvělého očekávání se díval, jak jde k němu. Přišla se rozloučit až na jeho staré, rozvrzané molo, krásná jak samo ráno po bouřce. Čerstvě umyté vlasy jí vysoušela bríza vanoucí ze skal, ten lehký vánek nadouval i Hoggovy neforemné hadry, které si na sebe navlékla - i v nich se však Hoggovi zdála překrásná. Nezastavila se na kraji mola. Bez jediného zaváhání lehce přeběhla až k němu do loďky. Pak pomalu natáhla své malé, bledé ruce a on v jejích dlaních s úžasem spatřil dvě zralé hrušky, největší, jaké kdy viděl, nádherně žluté, zralé k nakousnutí... Bylo s podivem, kde je teď, na konci zimy, a zvlášť na nehostinném skalnatém pobřeží, sehnala. Ten dar ještě posílil jeho bázeň. Potom však pod dojmem její náhle blízké krásy zcela zapomněl na strach, který v něm před chvílí vzbudila. Když svými drobnými bílými zoubky laškovně vytrhla obě šťopky, hledíc mu přitom zamilovaně do očí, pomyslel si, že je to snad mořská víla, kterou sem Bohové hlubin poslali. Po tom ranním výstupu nemohl věřit, že by se do něj sama zamilovala, vidouce ho na některé z jeho častých plaveb. Má mu snad vynahradit jeho samotu, kterou byl nucen snášet, když chtěl lovit právě v této zátoce? Byla tak hezká a tak hodná! Odpustila mu dokonce i to, jak se nechal v noci strhnout nadpozemskou dokonalostí jejího těla. Hluboce se teď za svůj odporný čin zastyděl a přísahal si, že odteď se jí nedotkne, dokud snad ona sama nebude chtít. Nijak se tedy nebránil, když mu to čarovné ovoce jemňounce vkládala do jeho váčku na jídlo, který měl zavěšen u pasu. Chtěl ji aspoň pohladit, ale vyskočila z člunu dřív, než se stačil pohnout. Pak už jen stála na kraji mola, osamocená a žádoucí, a on v sobě musel vší silou potlačit touhu zůstat tam s ní. Ale to nešlo. Znovu se blížila bouře a on musel využít tuhle příznivou chvilku k lovu. Zvlášť, když už tu nebude sám. Vytáhl tedy plachtu a zručně vyvedl svou lodičku ven ze zátoky. Ještě jednou jí zamával a potom už se musel soustředit na obtížný výjezd ze zátoky.

Hogg zakotvil na dohled od skal a spustil sítě. Rozvalil se po palubě, ruce si dal za hlavu a naslouchal svištění větru v lanoví. Myslel na tu zázračnou bytost, kterou zanechal na břehu. Teplé sluneční paprsky ho uspávaly, a tak spokojeně podřimoval a snil o ní, dokud nebyl čas vytáhnout sítě. Úlovek předčil jeho očekávání. Myslel, že ryby se po bouři nestihnou vrátit na mělčiny, zvlášť, když se bouře znovu vracela. Mořská dívka mu jistě pomáhá svými kouzly! Pokud bude i druhý zátah stejně úspěšný, bude se moci vrátit ještě před polednem. Na příhodném místě znovu rozhodil sítě a zase si lehl. Ucítil přitom tlak dívčiných hrušek a dostal na ně chuť. Jednu z nich vytáhl a pomalu si ji prohlížel. Obdivoval její tvary, připomněly mu jiné, stejně dokonalé, hebké, oblé a žádoucí. Až ho zamrazilo, když si vzpomněl, jak hanebně si je přivlastnil. Zatoužil si někam uložit dílo jejích rukou a hlasu, pocítil záchvěv neurčité hrůzy nad tou svatokrádeží, kterou by jistě bylo sníst vyčarované ovoce. Už chtěl hrušku odložit do bezpečí skříňky na přídi, když si vzpomněl na ni, jak mu s nesmělým úsměvem přeje bohatý lov a dobrou chuť. Nevědomky se usmál a zbaven veškerých pochyb pak hrušku rychle pozvedl k ústům. Zakousl se do ní. Podivné. Byla naprosto bez chuti.

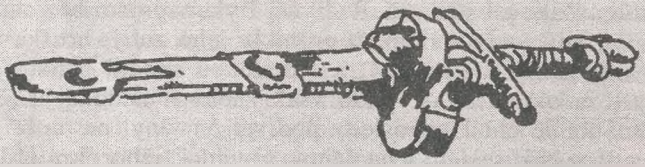
V okamžiku, kdy tenkou slupkou pronikly jeho zuby, hruška vybuchla. Šokovaný Hogg, zalitý vlastní krví a s utrženou spodní čelistí, se tápavě rukou zachytil za okraj loďky, pádu však zabránit nedokázal. Omámený a rychle slábnoucí se chtěl naposledy podívat na vlny, na moře. Bok lodi v křeči nepustil, a tak se teď s namáhou přitáhl k jeho okraji. Jediné, co spatřil, byly skály zalité poledním sluncem. Byly blízko a přece tak daleko! Nedokázal už se pohnout, aby uřízl kotvu a vztyčil plachtu. A kam by taky plul. Tu proradnou hrušku mu přece dala jeho mořská víla. Nechápal to, nechtěl si zprvu připustit, že by tak krásná bytost dokázala někoho, natož svého zachránce, takhle podle zavraždit. Nebo že by to pro ni nebylo tak nemožné? Musí ji zničit! Je to zrůda a jako zrůda taky skončí. Musí to dokázat! Odhodlání pomstít svou zrazenou důvěru mu vlilo do zmrzačeného těla novou sílu. Odtrhl si kus košile a neohrabaně si ho uvázal kolem hlavy. Provizorním obvazem zanedlouho prosakovala krev, ale on si toho nevšímal. Znal svou lodičku dokonale a věděl, že když dokáže vytáhnout kotvu, dopluje, kam bude chtít, i v tom stavu, v jakém je teď. A jemu stačilo dostat se k ní. Vytáhl dlouhý, zahnutý nůž a palcem vyzkoušel jeho ostří. Ano, tohle bude stačit. 'I na mořskou svůdnici,' ušklíbl by se pro sebe, kdyby ho náhlá bolest ve tváři neupozornila, že už nemá čím se šklebit.

Pohled mu padl na těžké kotevní lano.

'K čertu s tím vším! Stejně už ho asi nebudu potřebovat,' řekl si v duchu a začal se k němu plazit. Nestačil se však prořezat ani polovinou lana, když vybuchla druhá hruška. Ta druhá, kterou zapomněl ve váčku na jídlo. Výbuch mu obnažil kyčelní kost a navěky ukončil jeho snažení. Proraženým dnem pronikala do lodi voda a mořský proud ji pomalu unášel ven na otevřené moře, vstříc přicházející bouři.

Čekala na něj do příštího rána. Odpoledne využila k pečlivé prohlídce veškerého rybářova majetku a noc k vydatnému odpočinku. Neustále ji sice budil protivný skřípot chajdy, sténající pod nápory bouře, ale ráno se cítila nádherně a hustá mlha, pokrývající skály i moře vlhkým příkrovem, jí náladu zkazit nemohla. Konečně si mohla obléknout své šaty. Na náladě jí neubralo ani to, že byly od včerejšího praní ještě trochu vlhké.

Vzala si vše, co z Hoggova majetku pokládala za potřebné, a vyšla z chajdy. Všimla si, že molo je pryč, a opravdu ji to potěšilo. "Z toho prokletého místa tu nezůstane nic, co by bylo svědkem mého ponížení!" řekla si. "Hogga a to jeho molo si vzalo moře, které tak miloval, a oheň stráví i tu jeho smradlavou barabiznu." Zasmála se a osvětlena plameny, sálajícími z hroutící se chatrče, vydala se sotva znatelnou stezkou vedoucí do vesnice.



Všem mocným mágům a zdatným šermířům se dává na vědomí, že se chystá šermířská bojová hra

Zváni jsou všichni, kdo si chtějí zašermovat a zahrát.
Místo konání: Kašava (u Holešova)
Termín konání: 6.-8. 9. 1996
Bližší informace obdrží všichni, kdo nám zašlou nezávaznou přihlášku.
Pište na adresu:

Olorin
Kamil Střelák
Glazkovova 2
Ostrava-Zábřeh
700 30

Slovanské bájesloví

Tomáš Prokůpek

RUŠTÍ BOHOVÉ

V ruských středověkých záznamech máme doloženy i bohy, které odjinud neznáme, jejich bližší zařazení je však velmi obtížné.

Chors

Chors (též Chros, Chrs) je dalším bohem, jehož modla se tyčila na chlumu v Kyjevě. O Chorsovi se zmiňují ruské rukopisy z 11.-12. století a ještě v 16. století máme doklad o boji církve proti němu. Uzounký paprsek světla na tuto záhadnou postavu vrhá pouze "Slovo o pluku Igorově" (12.st.), kde se praví:

> Vseslav lidu vládl, spory knížat soudil,
> sám však jak vlk nocí nepokojně bloudil,
> než zazpíval kohout, dospěl od Kyjeva
> až k Tmutarakani.
> Velikému Chorsu často zkřížil dráhu.

Původně byl z této pasáže Chors vysvětlován jako bůh slunce. Tomuto názoru přitakávají jazykovědci, kteří hledají původ Chorsova jména v íránském choršed (zářící slunce). Kromě toho jeden ruský pramen ztotožňuje Chorse s Apolónem, který byl mimo jiné bohem slunečního světla. Jenomže v jiném ruském textu se praví, že byl Chors židovským andělem hromu, a v dalším, že pocházel z Kypru, tudíž se zdá, že v době jejich vzniku už byl pro církevní autory naprosto záhadnou postavou.

Novější výklad citovaných veršů vidí v Chorsovi boha luny, přičemž jeho zastánci logicky argumentují, že proměna ve vlkodlaka byla spojena s noční temnotou a že není příliš pravděpodobné, aby Vladimír stavěl modly dvěma bohům slunce. Chorsovo jméno by potom mohlo mít počátek v praslovanském *krs (vychrtlý) a popisovalo by ubývání měsíce. Hypotézu o slovanském původu slova podporuje srbské osobní jméno Chrs, Chrsovik a snad naznačuje i to, že boha znali a uctívali také jižní Slované.

Stribog

I Stribog si vysloužil modlu na kyjevském chlumu, jak víme z "Povesti vremennych let" (11.st.). Dále se jeho jméno mihne ve "Slově sv. Jana Zlatoústého" (11.st.) a situaci opět poněkud zachraňuje pouze neznámý autor "Slova o pluku Igorově":

> Z přímoří dech větrů, Stribogových vnuků,
> přináší smršť šípů z poloveckých luků.

Nejpřirozeněji působí vysvětlení, že Stribog byl prostě bohem větru nebo povětří. Toto stanovisko je etymologicky podporováno odvozením např. od slovanského strěti (strnout - pod vlivem studeného větru). Některé teorie předpokládají, že Stribogův záběr musel být širší, protože kdyby existovala přímá vazba mezi ním a větry, báseň by mluvila o jeho synech. Při výpravách za prokázáním tohoto dohadu se však badatelé mohou přidržovat pouze velice křehkých jazykovědných konstrukcí. Jedna z nich vidí prapůvod slova Stribog v indoevropském *prt-ej-*dejwo (otec-bůh), čímž by se ze Striboga stalo prapůvodní nebeské otcovské božstvo. Tato hypotéza je podporována i slovem strýc (v původním užším významu otcův bratr). Další teorie sází na dualistické prvky ve slovanské víře a hledá ve Stribogovi protiklad k Dažbogovi, tedy boha odnímatele. Jenom pak není příliš zřejmé, proč by jej Rusové uctívali.

Ani u Striboga není vyloučeno, že byl znám i jiným slovanským větvím; jeho jméno se zřejmě ozývá v polských místních názvech Strzyboga a Striboc.

Simargl

Jestliže u předchozích bohů existovaly alespoň určité náznaky o jejich poslání, u Simargla tápeme v naprostém prázdnu. Není dokonce vyloučeno, že se jednalo o bohy dva, protože kromě podoby Simargl, Semargl a Sejmarekl se objevuje i označení Sem a Rgl. Nicméně muselo jít o boha významného, když i pro něj nechal Vladimír zhotovit modlu na kyjevský chlum.

Jediným odrazovým můstkem je tedy Simarglovo zvláštní jméno. První přijatelná teorie hledá vzor pro Simargla v íránském bájném ptáku zvaném Senmurv či Símurg. Objevuje se už ve svaté knize zoroastrismu "Avestě" (6.st.př.n.l.) a zpravidla je popisován jako pták se psí hlavou. Vyobrazení této bytosti bylo neobyčejně rozšířeno ve výtvarném umění íránských kmenů a je zároveň hojně doloženo na Rusi 11.-13. století. V íránských mýtech byl Senmurv ochráncem vegetace a strážcem stromu života. V perském národním eposu "Šáhnáme" (11.st.) pak vystupují dva Símurgové - jeden zlý a druhý dobrý - jako nástroje osudu.

Podle jiného názorového proudu vzniklo jméno Simargl stažením slovanského *Sedmorogolv (sedmihlav). Mnohohlavé idoly však byly typické pro polabské a pobaltské Slovany, nikoli pro východní. Poslední rozumná teorie vychází z textu, jenž mluví o dvou bozích. Jméno Sem je odvozováno od praslovanského *sěme (sémě) a Rgl od praslovanského *rž (obilí). Takto vzniká představa dvojice bohů, z nichž jeden opatruje dobytek a druhý pole, a nabízí se i myšlenka božských dvojčat spojených s plodností, typický motiv indoevropských mýtů. Pro tuto hypotézu mluví i polské místní názvy jako Siemowit, Rgielsko. A existence Sema a Rgla konec konců úplně nevylučuje Simargla, stačí vzpomenout řeckého Herma, Afrodítu a jejich potomka Hermafrodita - podobný vztah by snad mohl existovat i v tomto případě.

Trojan

Trojan je první bytost, jejíž božství je sporné. O Trojanovi se zmiňují tři prameny. "Slovo o pluku Igorově" ho jmenuje vícekrát a to vždy v podobných souvislostech:

Přešel věk Trojanův i věk Jaroslava
i ten čas, kdy Oleg, Oleg Svjatoslavič,
pro nejeden rozbroj ostří meče brousil.

Kromě toho zde padne zmínka o Trojanově lénu, stopách, vládě. Celkově se tedy zdá, že se spíš jednalo o bájného (prvního?) vladaře na Rusi. Na druhou stranu další dva rukopisy ve výčtu pohanských bohů uvádí i Trojana. Jeden z nich však o něm tvrdí, že to byl na boha povýšený římský císař (o Perunovi ovšem bez uzardění vykládá, že panoval v Řecku). Někteří vědci se pod vlivem tohoto textu domnívají, že Trojan je zbožštěný císař Traján. Těžko ale uvěřit, že by Slované učinili boha z římského imperátora vládnoucího na přelomu 1. a 2. stol. n. l. nad územím, jehož okraj osídlil slovanský živel až o 400 let později.

Je zajímavé, že "car Trojan" vystupuje i v jihoslovanském folklóru. Nejčastěji je líčen jako postava, pro niž je sluneční světlo smrtící. Každou noc putuje za svou milou, ale jednou je lstí zdržen, nestačí se vrátit do svého sídla a zahyne. Často jsou mu připisovány fantastické rysy jako vosková křídla, kozlí uši nebo tři hlavy.

DALŠÍ BOŽSTVA

Několikrát se ve staroruských rukopisech z 11.-12. století objevují další tři jména - Dyj, Rod a Pereplut. Jejich božství je však značně problematické.

Dyje odborníci v podstatě úplně přecházejí a považují ho za zkomoleninu z řeckého Dia. Nechybí však ani domněnky, že se jedná o původní staroruské mytologické jméno, snad Diovým jménem kontaminované. Při této příležitosti bývá připomínána temná okřídlená bytost Div ze "Slova o pluku Igorově" jako hypotetická varianta Dyjova přízviska. O Rodovi už byla řeč. Jak napovídá jeho jméno, byl spojován s rodinou, rozením a plodností. Společně s Rodem připomínají středověké prameny rožanice, které měly určovat lidský osud. O Pereplutovi víme pouze to, že lidé na jeho počest připíjeli z rohů. Nejpřirozenější etymologický výklad spatřuje základ jeho jména ve slově plout a ukazuje na Pereplutovo propojení s mořem a plavbou. Tento názor by mohly podporovat i záhadné beregyně (možný původ ve slově břeh), jež se vždy vyskytují po Pereplutově boku. Potíž vězí v tom, že ačkoliv Roda i Perepluta staroruské texty připomínají jedním dechem s Perunem, Mokoší, Chorsem aj., chybí jakékoli další důkazy pro jejich božství a je dost dobře možné, že se jednalo jen o bytosti nižšího řádu.

Mimo to se čas od času někteří odborníci snaží vypátrat ozvěny pohanských bohů i v některých folklórních postavách doložených pouze v novověkých rituálech. Především Jarilo - spojený s oslavou letního slunovratu - je opředen mnoha spekulacemi, v tomto případě se však zřejmě jedná o umělé konstrukce.

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994	**rozebráno**
Dech draka 1-6/1995	jedno číslo 22 Kč
	celý ročník 120 Kč
Dech draka 1-6/1996	jedno číslo 29 Kč
	celý ročník 162 Kč
Síla oceli - fantasy hra pro 2 hráče	43 Kč
Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad - první díl série gamebooků	49 Kč
Hexový papír A3 - oboustranný, dvě velikosti hexů	2 Kč
Placka GAMECON '95	15 Kč
Placka GAMECON '96	15 Kč

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přitom si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Dračí galerie

Lukáš Hlubek

Dračí galerie

· Miroslav Višňák ·

Přízeří

Trip^{+}

Životaschopnost:	5
Útočné číslo:	6
Obranné číslo:	4
Síla mysli:	17
Velikost:	A-B
Zranitelnost:	A,B-nekovové,N
Pohyblivost:	12/magický tvor
Inteligence:	14, ale nemluví
Přesvědčení:	zm. dobré až zm. zlé
Poklady:	nic
Zkušenost:	100

Tento tvor se podobá stříbřitě šedé hroudě se dvěma obrovitými tlapami, tělo je polohmotné bez viditelných očí. Vlastní však infrazrak a pohybuje se levitací. Vzniká někdy jako vedlejší produkt styku se sférami (pravděpodobnost 5%) či po výbuchu alchymistické truhly (70%). V odborné literatuře proto též bývá nazýván Astrálním zbytkem či Sekundárním astrálním produktem. Nekomunikuje a je záhadou, proč vlastně útočí na živé tvory - vždy však jen na humanoidy.

MAGIE NA NĚJ SESLANÁ HO LÉČÍ - 1 život za 1 mag bez dalších účinků, až do výchozího počtu životů. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je Bílá střela.

Tento magický tvor má tři základní vlastnosti:

a) je nezranitelný kovovou zbraní nebo její kovovou částí, kov jím bez následků prochází,

b) je zranitelný pouze **nekouzelnými** zbraněmi (bez démonů a kouzel), nezraní ho tedy chodův meč,

c) projde jakýmkoli kovovým předmětem (dveře, stěna..). Postavy, které mají kovové brnění nebo brnění vylepšené obrannými démony - jako by ho neměly!

V našem světě se tento tvor nemnoží, neútočí od pohledu (pouze zřídka) a někdy výpravu sleduje i několik dní. Asi se tím baví...

Osinec

Životaschopnost:	1
Útočné číslo:	5
Obranné číslo:	3
Odolnost:	3
Velikost:	A
Bojovnost:	3
Zranitelnost:	zvíře, ale H0
Pohyblivost:	3/plaz
Vytrvalost:	13/plaz
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	10

Jde o hádka (ne nepodobného naší žížale), ale s výraznou hlavovou částí a zuby. Vyskytuje se ve třech druzích - jako zelený, fialový a černý.

Osinec zelený je nejnebezpečnější. Sám sice neútočí, ale když po něm někdo šlape apod., uštkne. Zraňuje vždy za jeden život (v prvních dvou případech), pak za 1+1k6 životů (v dalších dvou), pak za 1+2k6 (další dva), atd. Jeho jed se v těle kumuluje a nelze ho žádným známým způsobem neutralizovat (ani kouzlem Neutralizuj jed). Bývá často podstrkován do částí oděvů či do měšců. Ve světech a končinách, kde se vyskytuje, je nutno pohybovat se velmi opatrně.

Osinec fialový se liší tím, že místo jedu jeho zuby obsahují jakési sérum, které postiženému znemožní požívat po 24 hodiny jakýkoliv lektvar (zranění za 1k10 životů + horečka, léčivé lektvary působí opačně - jako jedy). Na léčivá kouzla sérum nemá žádný vliv. Tento jed rovněž nelze žádným známým způsobem neutralizovat.

Osinec černý je asi nejpopulárnější, vyskytuje se však jen řídce. Kousnutím zraňuje jen za 1 život, je nejedovatý. Sbírá se a konzumuje jako lahůdka - něco na způsob kaviáru. Jeho sběrači však nevydělávají příliš mnoho, nejvíce vydělají překupníci.

Varování: Osinec zelený a fialový mají občas sklon vyskytovat se v melanické formě - tj. v černém zabarvení (cca 10% jejich populace).

Všechny druhy se vyskytují v subtropických či mírných podmínkách do nadmořské výšky 1500 sáhů. Žijí v lesích v tlejícím listí či jehličí nebo i hlíně, nebo v uzavřených jeskynních systémech s vlhčím prostředím. V jeskyních jsou aktivní stále, v přírodě zejména v noci (ale ne výlučně). V noci se stahují ke zdrojům tepla.

Živí se mláďaty hlodavců či ptáků, brouky, vejci a uhynulou zvěří. Rádi mají i okolí studánek, ropných, sirných či minerálních pramenů, vřídel a kypré bažiny, kde s úspěchem likvidují populace komárů.

Jednotlivé druhy se v přírodě vyskytují v následujícím poměru: zelený 50%, fialový 45%, černý 5%.

Slig

Životaschopnost:	3-6 (podle stáří)
Útočné číslo:	(0 + 3/+1, 3/+1) = 3/+1, 3/+1
Obranné číslo:	(0 + 3) = 3
Síla mysli:	16
Odolnost:	12
Velikost:	B
Zranitelnost:	zvíře, ale G2,K2
Pohyblivost:	8
Inteligence:	19
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	1-100 zl v drahokamech
Zkušenost:	životaschopnost x 75

Vzhled a výskyt: Slig je nevelká nevábná podzemní stvůra. Je vysoký zhruba 1,5 sáhu a stavěný jako humanoid. Velmi nápadné je uzpůsobení jeho končetin, neb horní i dolní končetiny jsou na vnitřní, resp. spodní straně vybaveny přísavkami, které sligům umožňují pohyb po stropech a stěnách chodeb. První články sligových prstů horních končetin jsou zakončeny několik palců dlouhými výrůstky, které jsou zploštělé, potažené zubní sklovinou a jemně pilovité. Dalším nápadným znakem sligů je jejich kónická hlava, která zcela postrádá čidla zraku a čichu. Celé tělo sliga je potaženo zvláštním slizem, který pravděpodobně vylučují kožní žlázy. Tělo sliga má velmi světlou lehce namodralou barvu.

Výskyt sligů byl zaznamenán zejména v podzemních prostorách, zpravidla přírodního původu, avšak řídce byl hlášen i výskyt na povrchu, a to výhradně v blízkosti jeskyní a v noci.

Způsob boje a zvláštní schopnosti: Slig využívá k boji momentu překvapení, k jehož dosažení uplatňuje své zvláštní schopnosti. Při útoku jsou nejvíce využívány ony zubovité výrůstky na rukou sliga, které dokáží způsobit hrozné rány, které v kombinaci se sligovým slizem mohou nezřídka vést ke smrti oběti. Přestože je slig stvůra velmi inteligentní, útočí z neobjasněného důvodu zcela bezhlavě a až do poslední kapky své nečisté krve. Sligové zpravidla napadají oběť ve skupinách 4-5 jedinců. Zajímavé je, že oběti napadají pouze takto velké skupiny. Osamocení sligové při střetu zpravidla velmi rychle zmizí, z čehož lze usoudit, že vzhledem ke skupinovému životu sligů jsou výše zmíněné skupiny "lovci" zajišťujícími komunitě dostatek potravy.

Sligové jsou pro svůj způsob života vybaveni následujícími schopnostmi:

Způsob pohybu: Jak již bylo výše uvedeno, jsou končetiny sligů vybaveny přísavkami, která jim umožňují pohyb po stěnách a stropech chodeb. Pohybuje-li se však slig tímto způsobem, činí tak pouze poloviční rychlostí. Zvláštním způsobem pohybu sligů je "protékání štěrbinami". Slig dokáže své tělo tvarovat do té míry, že je schopen prolézt skulinou zhruba o průměru

1/4 sáhu. Nutno též podotknout, že všude, kde se sligovo tělo setkalo s jiným povrchem, ulpívá jeho sliz.

Mentální schopnosti: Sligové jsou vybaveni zvláštními mentálními schopnostmi, které jim umožňují přežití v podzemí. Spadá sem zejména schopnost telepatické komunikace s ostatními sligy na vzdálenost ne větší než 200 sáhů, která může být v omezené míře využita i ke komunikaci s jinými bytostmi. V tomto případě je však daná bytost, není-li nadána telepatií, schopna vycítit pouze emoce. Pomocí telepatie jsou sligové též schopni detekovat myslící bytosti (do vzdálenosti 200 sáhů), dokáží si zaznamenat jakousi "matrici" každé bytosti v tomto okruhu a poté ji na jakémsi vnitřním "radaru" sledovat. Obdobným způsobem jsou schopni ve zmíněném okruhu detekovat a mapovat prostor, takže pohyb ve tmě jim nečiní potíže.

Sliz: Kožní žlázy sligů vylučují zvláštní ulpívající sliz. Tento sliz rozpouští organické sloučeniny, a to rychlostí 10 mincí za směnu. Nejjistějším způsobem likvidace tohoto slizu je přímá aplikace ohně, neb sliz se tímto způsobem vysuší a neúčinkuje. Volně ulpívající sliz vysychá sám za 2 hodiny. Sligové jsou vůči účinku vlastního slizu imunní.

Společenství: Sligové žijí v hierarchicky neuspořádaných skupinách o 7-15 jedincích. Jejich doupata se nacházejí v podzemních slujích, umístěná zpravidla co nejhlouběji, přičemž sligové preferují zejména krasové jeskyně. Sligové nejsou agresivní a pokud mají dostatek potravy, neútočí. Jejich agresivita však stoupá v období na počátku roku, kdy do svých doupat kladou vejce a srdnatě brání své teritorium.

Užitek: Sliz sligů je vítanou surovinou pro alchymisty, a to jak čerstvý tak vysušený (původní skupenství a účinek se dá obnovit přidáním vitriolu v poměru 2:1), neboť tento náležitě upraven je možno prodat za horentní sumy vrahům a zlodějům. Jen si představte, co udělá trocha slizu v útrobách či s dřevěnou truhlicí...

Dech Draka

DRAČÍ DOUPĚ

Michal & René Valentovi

Vítejte v Maladetě

jeskyně DrD

Vítejte v Maladetě!

Herní svět a dobrodružství určené smíšené družině na 1.-5. úrovni s možností dalších pokračování

Text psaný standardním písmem je určen pro PJ.
Text psaný kurzívou je určen hráčům.

Píše se 23. den raka 42. roku blesku Lagelandského letopočtu.

Vítejte v Maladetě !

Jsou slova gardisty u městské brány, když družině vydává propustku do města. V kapse už mu cinká několik stříbrných, které ho přesvědčily, aby se příliš nezabýval "cestovním vybavením" družiny, jak mu to ukládají povinnosti. Družina si při postupu do centra prohlíží město, zatímco nejeden z ní (družiny), přemýšlí, co o tomto místě ví. Ví asi toto:

Maladeta je královské sídelní město v království Lageland. Království vytvořilo několik knížecích rodů, které se spojily, aby vždy nejsilnější vládl, nyní je to rod Theodénů. Theodénové už drží trůn několik desítek let ku spokojenosti všech, jak knížecích rodů, tak Sajanských trpaslíků, Alazanských elfů či Alboranských hobitů. Tito všichni uznávají za svého krále Reginalda z Theodénů, nynějšího vládce. Hranice tohoto nevelkého království jasně vytyčují řeky Gäbel ze severu, Aluba z jihu, Saura z východu a konečně Tyrhénské moře ze západu. Lageland prosperuje v mnoha hospodářských oblastech, zejména pak v zemědělství. Vzpomenete Oristanské červené víno, Alboranský tabák a jiné.

Na uvedené si rozhodně vzpomene každý dobrodruh.

Důležitější pro vás je, že Lageland, jako jedna z mála zemí má Univerzity svobodných povolání, financované samotným králem a to hned tři: Niameyskou, Lausanskou a nejstarší Maladetskou.

Tyto školy přinášejí zemi značný užitek. Většina bývalých studentů kteréhokoli oboru nyní pracuje v královských službách a to jako zahraniční zpravodajové, vojenští důstojníci nejrůznějších jednotek a na nejrůznějších stupních velení, nebo "poradci" vyslanců v cizích zemích. Mnozí další vyrábějí neobvyklé předměty pro krále a jeho lidi, ale především pracují jako tajná a špionážní služba a to v zahraničí i v Lagelandu, kde napomáhají justici v řešení mnoha případů. Většina studentů tak odpracuje studium, které hradila královská pokladna, ale jen málokterý pak z královských služeb odchází. Na univerzitách vystudovalo i mnoho těch, kteří si studium mohli dovolit, zejména cizinci. Ti zde však studovali z důvodů přítomnosti vyhlášených mistrů.

A to je důvod proč sem družina cestuje. Jeden z družiny má totiž přítele na univerzitě, který se v jednom dopise, které si běžně píší, o tomto zmínil. Samozřejmě dopodrobna popsal cestu až k univerzitní bráně. Z ní má družina za sebou toto:

Přijeli jste sem z velké dálky, z království Elborz. Pak jste se plavili lodí přes Gábelský průliv do přístavu Niamey. Odtud jste (dostavníkem nebo na vlastních koních, podle toho čemu dávají postavy přednost, nebo jestli už vlastní "nerozlučné" jezdecké nestvůry.) *po královské silnici* (která je součástí sítě vybudované pro kupecké vozy a dostavníky) *dorazili až do Maladety. Nyní už Vám zbývá, jak říká dopis, překročit řeku Fearon, která protéká středem města, přes Dlouhý most, čímž se ocitnete v části města zvaného "staré". No a k univerzitě, stojící u náměstí Trhovců, máte už jen kousek. Bílou ulicí na Náměstí soudu, minete justiční palác, chrám Reformované církve, sdružující snad všechna náboženství Lagelandu a pak Trhoveckou ulicí rovnou k univerzitě.* (tolik z dopisu).

Když dorazíte k jedné z univerzitních bran, zarazí Vás přítomnost gardistů a spousta lidí v nerůznějších oděvech (univerzitní stejnokroje, ale i jiné) *proudící ven z brány a přitom odnášející nejrůznější zavazadla. Až velká listina na "ohlašovací ploše" univerzity mající královskou pečeť a hrdý název Královský výnos, Vám vše objasní.*

Pokud si jí postavy nevšimnou, ukáže na ni kterýkoli student nebo gardista oslovený za účelem dozvědět se, co se děje.

Říká se v něm: Zhruba toto. Dneškem počínaje je zastavena činnost univerzity a to až do odvolání. Dále upozorňuje studenty, aby se nejpozději do 24 hodin z univerzity odstěhovali a že po této době nebude nikdo vpuštěn a veškerý nevyzvednutý osobní majetek propadá. Dovětek také upozorňuje, že musí být zastaveny veškeré aktivity univerzitních týmů, které byly pověřeny zvláštními úkoly univerzitními mistry.

Dovětku postavy zřejmě příliš nerozumějí, ale jinak jim je asi jasné, že se studiem to vypadá bledě. Nejrozumnější by teď pro družinu bylo najít ubytování a dál se uvidí. Sehnat ubytování nebude snadné. Spoustu běžných volných pokojů obsadili studenti. Ty pokoje, které zůstaly volné, jsou nehorázně drahé, ale maximálně na třetí pokus by měla družina ubytování sehnat bud v nejbližších hostincích 1, 2, 3, (viz mapa) nebo poněkud nákladněji strávit noc v 7, 16, nebo poněkud nepohodlně v 18.

Po ubytování družina nejspíše začne "slídit", přitom mohou navštívit tato místa: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12. Na kterémkoli z těchto míst, ale v pořadí na posledním navštíveném (postavy mohou navštívit tolik, kolik uznáš za zábavné) jim obsluha či prodávající spolu s účtem předá zvláštní vzkaz:

Za hodinu v parku u královniny sochy. Zn.: Dívko mých snů.
K.

Podle písma a monogramu by mohla postava, která dostala dopis zmiňovaný na začátku, poznat, že vzkaz je od Kryštofa, jejího přítele. Rozhodne-li se pak být ve stanovenou dobu na určeném místě (měla by jít sama, pokud si dal Kryštof takovou práci s utajením, nestojí o to, aby se tam přiřítila celá družina), uvidí u sochy sedět slepého pěvce s loutnou, který jí někoho připomíná. Ten po chvíli začne hrát píseň, která obsahuje i slova "dívko mých snů". Postavu to jistě trkne a vzápětí pozná v pěvci svého přítele Kryštofa. Z následujícího rozhovoru se postavy později dozvědí toto:

Univerzita je uzavřena a majetek zapečetěn, protože při neohlášené revizi účtů univerzity byla zjištěna zpronevěra ze strany univerzitních mistrů. Následovalo obvinění, že tyto peníze mistři použili na výcvik skupiny, která v poslední době provedla několik akcí, které poškodily především krále a město. Obvinění vznesl královský žalobce, který se oháněl spoustou důkazů získaných během vyšetřování zmiňovaných případů. Důkazy získal od univerzitního týmu zvaného Dark Shadow (univerzitní tým = družina). *Kryštof to ví, protože do týmu Dark Shadow patří, ale důkazy, které jeho tým získal, byly někým překrouceny, možná dokonce samotným žalobcem. Kryštofův tým ve skutečnosti zjistil, že opravdu musí existovat tým, který pracuje stylem, který se běžně vyučuje na univerzitě, ale veškeré jejich pátraní končilo v síti městského podsvětí, které jako by onen tým chránilo, což bylo pro ně zajímavé zjištění, ale dříve než mohli cokoli dalšího podniknout, královský žalobce, který si Kryštofův tým na vyšetřování od univerzity vyžádal, vzal dosud získané důkazy a použil je již zmíněným způsobem. Konečně se dostal i k tomu, proč je tak opatrný. Většina členů Dark Shadow byla totiž v posledních dnech systematicky zlikvidována a proto Kryštof žádá o pomoc při opouštění města. Pro případ, že by se mu postavy rozhodly pomoci, bude na ně čekat* (v tu a tu dobu tam a tam, rozhodni).

Vyklouznout z města by neměl být problém, ale můžeš družinu vystrašit skupinou gardistů, která míří ulicí přímo proti družině, ale pak ji v poslední chvíli pouze mine. Nebo se ozve hysterický křik: "To je on!" jisté ženy, stojící v okně některého domu, přitom to bude vypadat, že ukazuje na Kryštofa. Vzápětí z domu vyběhne pár hromotluků, ale namísto Kryštofa zmáčknou muže, který se krčil u zdi za družinou. Pokud postavy zpanikaří a začnou například sahat po zbraních, sehraj malé zdržení (kontrola dokladů vojáky nebo slovní výhrůžky od hromotluků). Toto zdržení by nemělo narušit další akce.

Když se Kryštof dostane do relativního bezpečí (dům mezi městskou hradbou a palisádami v chudinské čtvrti) a družina bude rozhodnuta pomoci mu vše vyřešit, pověří je zkontaktováním dalších jeho přátel, kteří by jim velmi pomohli. Kryštof napíše vzkazy a ty pak družině rozdá s popisem, kam a komu je mají předat, aby se dostaly do správných rukou. Jako místa předání vzkazů použij ta, která družina nenavštívila při svém slídění na začátku. Alespoň jedno předání musí být poněkud nebezpečnější. Např.: Někdo z družiny bude chtít předat vzkaz v jistém pochybném podniku "servírce", ta ho však odbyde slovy: " Předej mu to sám, tamhle sedí." V okamžiku, kdy postava bude vzkaz předávat (nejspíš se slovy "od Kryštofa" nebo něco takového), zvedne se od vedlejšího stolu přiměřený počet nebezpečně vypadajících mužů a pokusí se postavu i kontaktovanou osobu ne-li zabít, tak alespoň zmrzačit. Pokud se jim to podaří, budeš muset v další části provést změny, aby ostatní postavy mohli hru dohrát.

Za pár hodin se postavy opět sejdou u Kryštofa, ale to už se tam začnou objevovat i osoby, které postavy zkusily kontaktovat. Počet příchozích závisí na Tobě, mohou být třeba jen dva, i když družina roznesla pět vzkazů. Jde jen o to, aby vyšel alespoň jeden vzkaz na každého v družině, aby si každý zahrál předávání vzkazu.

Příchozí o postrádaných nejspíš prohlásí, že "ho dostali tam a tam" a podobně. Důležitá je však osoba, která byla zkontaktována za dramatických okolností popsaných výše. Ta totiž také patří do Dark Shadow, Kryštof ho může oslovovat třeba přezdívkou Křtitel (jde o univerzitní, krycí jméno). Křtitel má totiž u sebe dopis, viditelně ohořelý, kde se píše:

Ctěný mistře Cecile, královský žalobce byl již zpraven o celé záležitosti. Zítra proběhne revize univerzitních účtů. Věřím, že jste již podnikl patřičné kroky a proto bude lepší, když odejdete s poslem, který Vám předal tuto zprávu, do domu "U havraní nohy", kde se o Vás postarám, než se vše vyřídí. Ty čmuchaly z vaší univerzity nechte na mě. Tenhle dopis samozřejmě zničte.

Horácius

Po přečtení dopisu se ozvou ze strany Kryštofa a jeho přátel hlasy jako: "Teď je to tedy jasné!" atd. Jde totiž o to (jak postavám vysvětlí Kryštof), že Cecil je mistr z univerzity, správce majetku, nákupčí atd., a onen Horácius boss maladetského podsvětí. Tím pádem je většina věcí, které postavy vědí, jasnější, ale malá rekapitulace nezaškodí.

Takže: univerzita je uzavřena na příkaz královského žalobce, který zatkl univerzitní mistry obviněné ze zpronevěry peněz poskytnutých univerzitě

králem a navíc, že tyto peníze použili na vybavení a výcvik týmu pracujícího proti zájmům města a krále. Z dopisu je jasné, že účty zfalšoval univerzitní mistr Cecil a navíc dopis prozrazuje, kde se skrývá. Dále objasňuje, proč královský žalobce překroutil důkazy získané týmem Dark Shadow a jak souvisela neohlášená revize univerzitních účtů se zatčením univerzitních mistrů. A konečně objasňuje, kdo za celým plánem stojí a proč měl být tým Dark Shadow zlikvidován. Otázkou zůstává, kdo vycvičil záškodnický tým a jakou spojitost má s maladetským podsvětím. Pouze ty od této chvíle budeš vědět, že záškodnický tým vycvičil Horácius. Byl totiž studentem univerzity a je siccem 8. stupně. Skutečnost, že se ideálům univerzity zpronevěřil, je přísné tajemství univerzitního ve 'ení už několik let.

Z výše uvedeného je jasné, jak je dopis pro další pokračování důležitý. Pokud se tedy nepodaří získat dopis prostřednictvím Křtitele (viz výše zmíněné okolnosti), může ho donést jiná zkontaktovaná osoba s tím, že se Křtitel cítil natolik ohrožen, že dopis předal dál.

V tuto chvíli dorazí ještě jeden z těch, které postavy zkontaktovaly a kterého už neočekávaly. Je značně udýchaný a jak se zdá, nese velmi důležitou zprávu. Když k němu všichni vzhlédnou, namísto slov položí na stůl pomačkaný plakát. Všichni studenti po jeho zhlédnutí ztichnou. Na plakátu se totiž píše:

Zítra v poledne se bude na náměstí Soudu konat veřejná poprava bývalého nejvyššího mistra Maladetské univerzity Suareye. Bude tak spravedlnosti učiněno zadost za vlastizradu, které se Suarey dopustil.

"To znamená, že soud proběhl tajně a někdo měl velký zájem na tom, aby to bylo rychle." Takto promluví Kryštof a pokračuje: *"Musíme sehnat mistra Cecila a donutit ho svědčit, spolu s tímto dopisem se to snad podaří."* Je však jasné, že s minimálním rizikem se o to mohou pokusit pouze postavy.

Když postavy naleznou dům zmiňovaný v dopise pro Cecila, je už pozdě večer. Dveře domu jsou pootevřeny a po bližším zkoumání je jasné, že dovnitř někdo vnikl násilím. Vzápětí dojde k setkání družiny s několika maskovanými muži, snažícími se kvapně dům opustit. Co tito muži v domě hledali, je jasné po otevření pokoje v patře, kde na stole leží zhroucené tělo muže s bodnou ranou v hrudi. Dle stop v pokoji se urputně bránil. Jde o mistra Cecila, o tom není pochyb. Pokud si postavy mrtvolu prohlédnou, mohly by si všimnout papíru v jeho dlani zmuchlaného do kuličky. Je v něm pár řádků, říkajících:

Tuším, že potom, co bude Suarey popraven, pokusí se mne Horácius odstranit, možná to bude mnohem dřív. Pokud se mu to podaří a tuto závěť dostane do rukou soudný člověk, chci, aby řekl všem, že celá aféra kolem univerzity je podvod, který zosnoval Horácius spolu s královským žalobcem a mnou. To doznávám při všem, co je mi svaté.

Cecil

Když o posledních událostech informují postavy studenty, ti jen smutně kývnou hlavou, ale nezdá se, že by se vzdali. Kryštof postavám vysvětlí, že se něčeho podobného obávali, protože Horácius je odstraňováním nepohodlných komplicŭ pověstný. Proto během nepřítomnosti postav vypracovali plán na pomoc Suareyovi uprchnout z vězení. Pro postavy mají poslední a nejdůležitější úkol. Celá aféra kolem univerzity vypukla v době, kdy král odjel na jednání s Alazanským elfím knížetem. Studenti se domnívají, že to byl záměr a dále se obávají, že i když se podaří pomoci Suareyovi uprchnout, mohli by ho opět chytit dřív, než se král vrátí a Suarey ho bude moci požádat o obnovení procesu. Proto studenti chtějí, aby družina brzy ráno vyrazila (dostavníkem nebo na svých koních) do Evony ke královně Tenease.(Královna totiž po boji svého muže Reginalda s jeho bratrem Karkelem o trůn málem přišla o život. Od té doby žije v Theodénské pevnosti Evona obklopená vlastní výzvědnou a ochrannou sítí.) Suarey se s královnou dobře zná a studenti spoléhají, že mu královna poskytne ochranu do doby, než se vrátí král. Postavy dostanou na cestu padělky propustek, které používají královští kurýři.

A to už se hra dostává do finále. Poslední překážkou na cestě postav bude dost velká skupina ozbrojených jezdců, kteří družinu pronásledují z města a pokusí se ji zlikvidovat, ať už jede dostavníkem nebo na vlastních koních. Finální bitva by neměla být snadná, ale pokud se postavy dostaly tak daleko, neměly by teď zahynout, proto se v poslední chvíli objeví jízdní hlídka z Evonské pevnosti. Ta pomůže družině bandity zlikvidovat a dále je doprovodí až k samotné královně. Družina netuší, že hlídku vedl vikomt Grasi, nejlepší z královniných "agentů", a že právě díky němu se postavy dostanou ke královně tak rychle. Královna je kupodivu mladičká a její krása uchvátí nejednoho muže, který je pak pro ni ochoten riskovat život. Družinu pozorně vyslechne a pak dlouze tiše hovoří s vikomtem, který je celou dobu po jejím boku. Ten pak spěšně vyrazí splnit její příkazy.

Závěr: Královna se s úsměvem elfí panny obrátí k družině a vyzve je, aby si u jejího kancléře vyzvedli odměnu, kterou si zaslouží. Odměna by měla pokrýt veškeré náklady, které postavy v dobrodružství měly, a zbylo by ještě tolik, aby to odpovídalo zasloužené odměně. Konečně se královna zeptá, zda

postavy přijmou její nabídku, pracovat v její službách. To by měla být hlavní odměna a pokud to postavy přijmou (ber do úvahy, jak královna působí na muže), znamená to pro ně, že budou studovat na Maladetské univerzitě na náklady královny, dále budou dostávat měsíční "kapesné", ale hlavně jako univerzitní tým budou plnit úkoly, kterými je královna pověří.

Po příchodu na univerzitu budou postavy rozděleny podle svých úrovní do univerzitních hodností a dále podle povolání do jednotlivých zasvěcení. Bez ohledu na toto rozdělení však budou tvořit univerzitní tým. Univerzitní týmy se odlišují tetováním, která zobrazují i hodnost a zasvěcení. Příklady viz dále. Dále každý tým používá jiný stejnokroj (jeho střih je pro univerzitu jednotný, ale barevné kombinace se liší), který si jednotlivci navíc zdobí medailemi, které získají za splněné úkoly nebo v univerzitních kláních (lukostřelba, stopování, špionážní dovednosti,...).

Universitní hodnosti
(číslo znamená příslušnou úroveň)

1. Lafic	7. Marklafic	13. Čekatel	19. Mentor
2. Darest	8. Markdarest	14. Učitel	20. Primas
3. Fharer	9. Markfharer	15. Mistr	21. Arcimistr
4. Relgast	10. Markrelgast	16. Starší mistr	22. Velmistr
5. Unien	11. Markunien	17. Vyšší mistr	
6. Batest	12. Markbatest	18. Patron	

Zasvěcení

válčník a jeho obory	kadet
hraničář a jeho obory	kai
alchymista a jeho obory	éterik
zloděj a jeho obory	špión
kouzelník a jeho obory	čaroděj

Příklad (hlášení studenta): sicco na 6. úrovni = špión batest (krycí jméno)

Pozn.: zasvěcení nerozlišuje obory, to je věc vnitřní struktury zasvěcení. Krycí jméno přiděluje univerzita každému studentovi. Jeho civilní jméno pro univerzitu neexistuje a není zaneseno v žádných záznamech univerzity.

Lagelandský letopočet

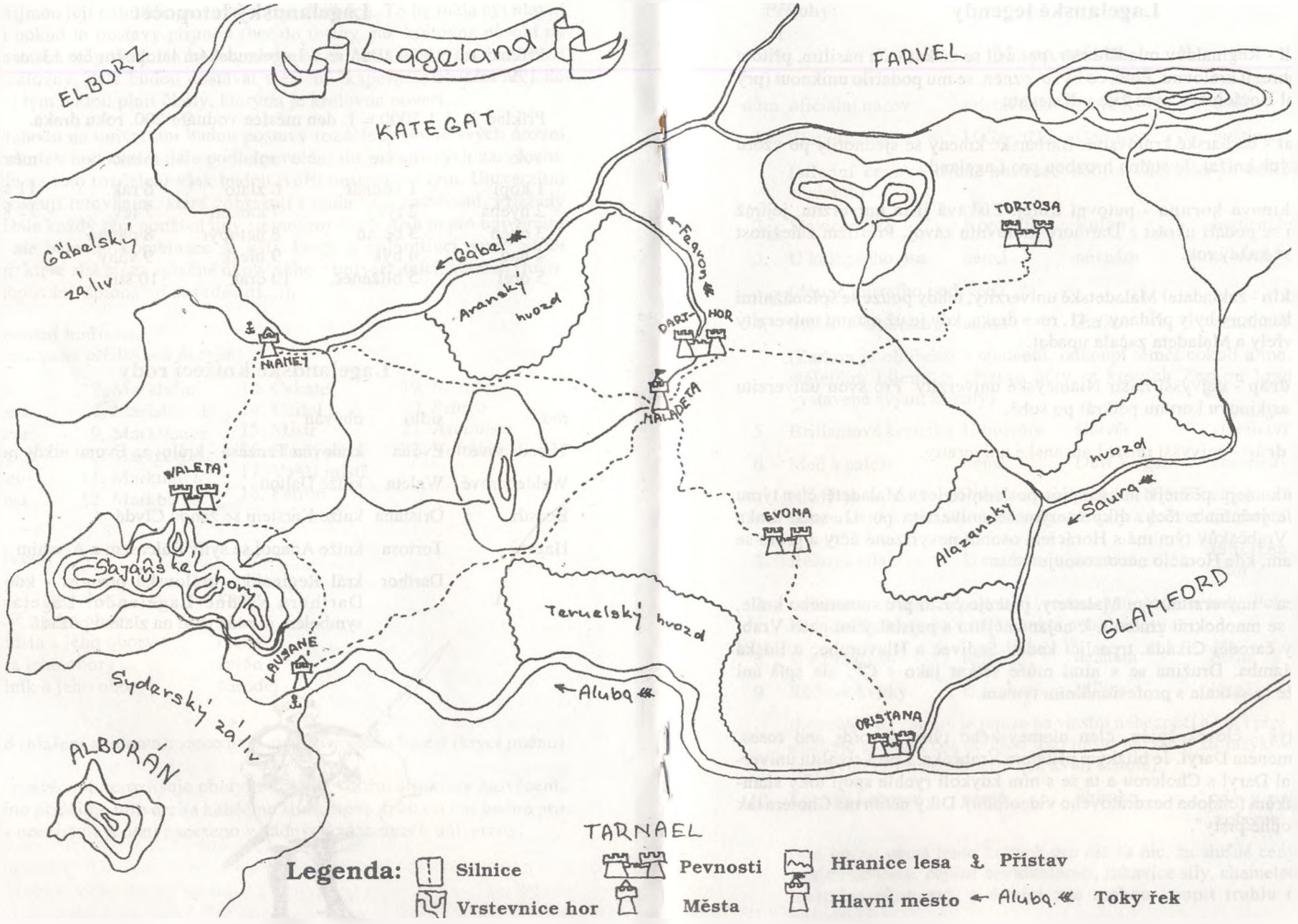
Příklad 1: 13.09.1985 se v Lagelandském letopočtu čte 13. den měsíce vah 199. roku orla.

Příklad 2: 1.1.2000 = 1. den měsíce vodnáře 200. roku draka.

rok	měsíc	rok	měsíc	měsíc
1 kopí	1 vodnář	6 zlato	6 rak	11 střelec
2 hyena	2 ryby	7 kámen	7 lev	12 kozoroh
3 oheň	3 beran	8 netopýr	8 panna	
4 had	4 býk	9 blesk	9 váhy	
5 orel	5 blíženec	10 drak	10 štír	

Lagelandské knížecí rody

rod	sídlo	obýván
Theodénové	Evona	královna Teneasa - královna Evonu nikdy neopouští
Weldenerové	Waleta	kníže Dalton
Beastři	Oristana	kníže Karstein se ženou Clydé
Hageni	Tortosa	kníže Anapol se syny Balcasem a A-sahim
	Darthor	král Reginald - královská pevnost - kdo vládne Darthoru vládne Lagelandu. Lagelandským symbolem je rudá růže na zlatém pozadí.


Lageland
ELBORZ
KATEGAT
FARVEL
Gäbelský záliv
Gäbel
Aranský hvozd
Fearon
DART-HOR
TORTOSA
NIAMEY
MALADETA
WALETA
EVONA
Alazanský hvozd
Saura
Sajanské hory
Teruelský hvozd
GLAMFORD
LAUSANE
Aluba
Sydersky záliv
ORISTANA
ALBORÁN
TARNAEL
Legenda:
Silnice
Vrstevnice hor
Pevnosti
Města
Hranice lesa
Hlavní město
Přístav
Aluba
Toky řek

Lagelanské legendy

Karkell - Reginaldův mladší bratr, pokusil se získat trůn násilím, přitom smrtelně ohrozil královnu. Poté, co byl uvězněn, se mu podařilo uniknout (prý mu pomohl Horácius) a nyní žije v Kategatu.

Kategat - barbarské království. Barbarské kmeny se sjednotily po vzoru Lagelanských knížat. Je stálou hrozbou pro Lageland.

Sevastkinova koruna - putovní trofej. Získává ji ta univerzita, jejímž zástupcům se podaří ukrást z Darthoru královnin závoj. Prestižní záležitost opakující se každý rok.

Sevastkin - zakladatel Maladetské univerzity, tehdy pouze se špionážními obory. Další obory byly přidány v 41. roce draka, kdy je už ostatní univerzity dávno otevřely a Maladeta začala upadat.

Šedý dráp - nejvyšší mistr Niameyské univerzity. Pro svou univerzitu získal Sevastkinovu korunu pětkrát po sobě.

Černý dráp - nejvyšší mistr Lausanské univerzity.

Vrabčák - nejúspěšnější hobití špión posledních let v Maladetě, člen týmu Cholera. Je jedním z těch, díky kterým se univerzita po 41. roce draka pozvedla. Vrabčákův tým má s Horáciem osobní nevyřízené účty a proto se objevuje tam, kde Horácio něco zosnuje.

Cholera - univerzitní tým Maladety, pracuje často pro samotného krále, jeho členi se mnohokrát změnili, k nejznámějším a nejstálejším patří Vrabčák, lidský čaroděj Cikáda, trpasličí kadeti Šedivec a Hlavorubec a lidská špiónka Mamba. Družina se s nimi může setkat jako s CP, ale spíš ani nepozná, že se setkala s profesionálním týmem.

Chřestýš - člověk špión, člen niameyského týmu Swords and roses, vlastním jménem Daryl. Je blízkým přítelem Vrabčáka. I přes rivalitu univerzit pracoval Daryl s Cholerou a ta se s ním kdykoli rychle spojí díky siamským zrcátkům (obdoba bezdrátového videofonu). Díky němu má Cholera tak říkajíc "dlouhé prsty".

Přílohy:

Mapa města

dům	oficiální název	místní název	majitel	účel
1.	Zlatý bažant	U Červíčka	Červíček	hostinec
	(střední cenová třída, hostinec hobita Červíčka je oblíbené místo studentů)			
2.	Slavičí trilky	Kopytník	Rufon	luxusní hostinec
3.	U kulhavého psa	nemá	neznám	taverna
	(doupě místního podsvětí)			
4.	Měšec a drahokam	nemá	Zarkon	zlatnictví
	(Zarkon je oblíbený u studentů, odkoupí téměř cokoli a moc se neptá, stálejším klientům zřizuje účty, z kterých Zarkon hradí směnky vystavené svými klienty)			
5.	Briliantová korunka	U hulváta	Helvát	zlatnictví
6.	Meč a palcát	nemá	Duff Kogan	zbrojířství
	(Duff je trpaslík oblíbený u studentů, ochotně se pokusí splnit i ty nejnemožnější požadavky na různé druhy a provedení zbraní a zbroje)			
7.	Růžová vila	U madam	neznám	tančírna, veřejný dům
	(studenta, kterého nepotkáte U rozmarýnu, potkáte tady. Pokud není ani na jednom místě, je v nějaké akci nebo mrtev)			
8.	U rozmarýnu	nemá	neznám	herna
9.	Růžové kvítky	U teplouše	Milius	lázně
	(koupání ve Fearonu je pouze na vlastní nebezpečí a tak i přes dotěrného majitele studenti čas od času toto místo navštíví, zlí jazykové tvrdí, že spíš kvůli elfím lazebnicím než kvůli čistotě)			
10.	Létající koberec	nemá	Shiruko	oděvy, nábytek, koberce
	(své jméno nemá tento krámek pro nic za nic, za slušné ceny seženete létající koberce, čepice neviditelnosti, rukavice síly, chameleóní pláště, levitační obuv atd. a éterici zde mohou koupit truhlu dle svých požadavků.)			

11. U šikovné jehly U šikulky Aladat krejčovství

(luxusní šaty na míru, Aladat šije i univerzitní stejnokroje)

12. U zlaté opice nemá Torian vetešnictví

(studenty nejnavštěvovanější krámek, slovo "veteš" zahrnuje cokoli, co se nesežene v jiném obchodě včetně již používaného vybavení, které zde jiní studenti zanechali za jiné, které potřebovali)

13. U tří podkov nemá Ali doprava a potraviny

(Ali je schopen v krátkém čase obstarat téměř jakýkoli druh "dopravních" nestvůr i se zásobami potravin na předem dohodnutý počet dnů. Nestvůry raději pronajímá než prodává.)

14. Královský dům č. p. 2 nemá král obytný dům

(dům pro královské zaměstnance a jejich rodiny, kočí, písaři, komorné,...)

15. Černá růže nemá král palác

(je propůjčován jako sídlo hlavního pokladníka a správce daní království Lageland v jedné osobě, velmi často mění své nájemníky)

16. Sněžná lilie nemá obyvatelky veřejný dům

(luxusní "společnice", často jsou najímány, aby dělaly společnost vzácným zahraničním hostům koruny, dle klepů stojí jednodenní společnost tolik, co alazanský válečný jednorožec)

17. Smaragdová vila nemá některý patricij obytný dům

(luxusní vila se služebnictvem k pronajmutí, pobývají zde hosté koruny)

18. Koňská hlava Drožkárna drožkářská a dostavníková stanice

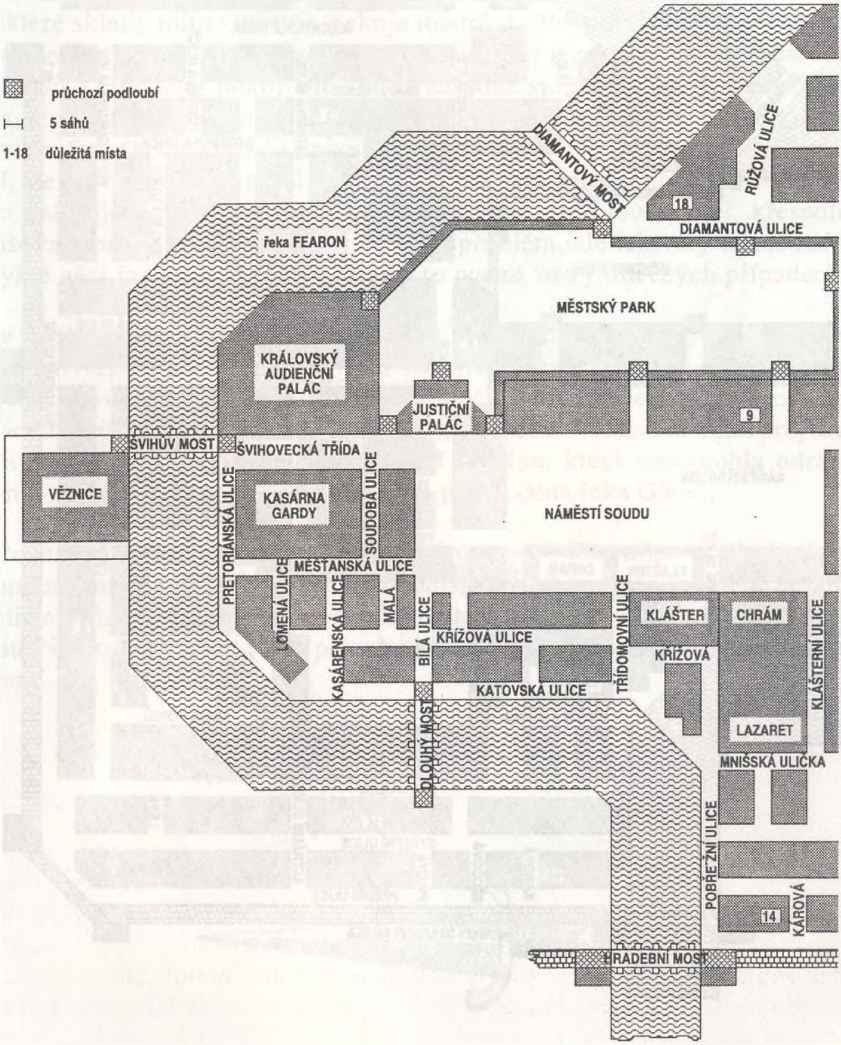
(velké stáje a nejrůznější vozy, zvláště drožky a dostavníky, vše je zčásti financované královskou pokladnou. Dostavníky mají přesný jízdní řád se seznamem zastávek, naopak drožky postávají na různých místech a jejich kočí očekávají zájemce o dopravu.)

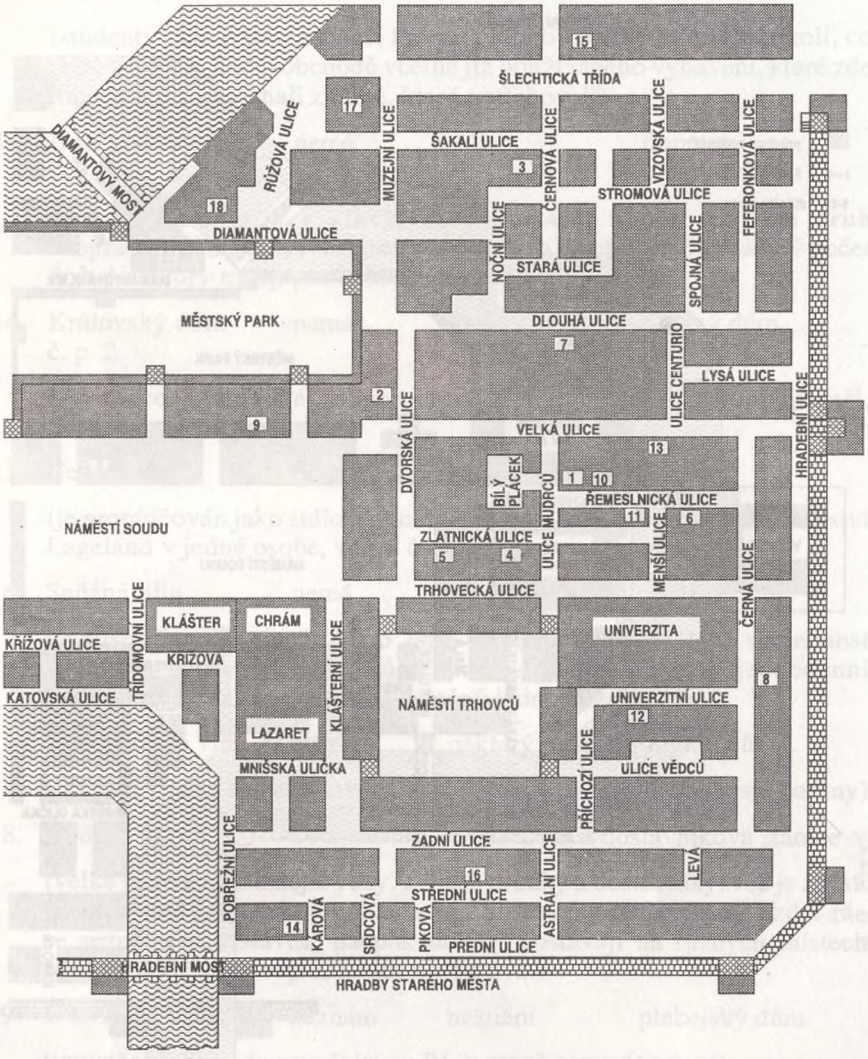
19. U havraní nohy neznám neznám plebejský dům

(umístění tohoto domu závisí na PJ, v mapě zaznačen není)

MALADETA - "staré město"

(první úroveň)

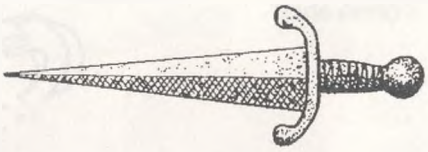



ŠLECHTICKÁ TŘÍDA
DIAMANTOVÝ MOST
RŮŽOVÁ ULICE
MUZEJNÍ ULICE
ŠAKALÍ ULICE
ČERNOVA ULICE
VIZOVSKÁ ULICE
STROMOVÁ ULICE
FEFERONKOVÁ ULICE
DIAMANTOVÁ ULICE
NOČNÍ ULICE
STARÁ ULICE
SPOJNÁ ULICE
MĚSTSKÝ PARK
DLOUHÁ ULICE
ULICE CENTURIO
LYSÁ ULICE
HRADEBNÍ ULICE
VELKÁ ULICE
DVORSKÁ ULICE
BÍLÝ PLÁCEK
ULICE MUDRCŮ
ŘEMESLNICKÁ ULICE
NÁMĚSTÍ SOUDU
ZLATNICKÁ ULICE
MENŠÍ ULICE
ČERNÁ ULICE
TRHOVECKÁ ULICE
KLÁŠTER
CHRÁM
KŘIŽOVÁ ULICE
TŘÍDOMOVNÍ ULICE
KŘIŽOVÁ
KATOVSKÁ ULICE
KLÁŠTERNÍ ULICE
NÁMĚSTÍ TRHOVCŮ
UNIVERZITA
UNIVERZITNÍ ULICE
LAZARET
MNIŠSKÁ ULIČKA
PŘÍCHOZÍ ULICE
ULICE VĚDCŮ
POBŘEŽNÍ ULICE
ZADNÍ ULICE
LEVÁ
STŘEDNÍ ULICE
ASTRÁLNÍ ULICE
KÁROVÁ
SRDCOVÁ
PÍKOVÁ
PŘEDNÍ ULICE
HRADEBNÍ MOST
HRADBY STARÉHO MĚSTA
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18

Univerzita - má několik pater, z nichž každé oficiálně náleží jednomu zasvěcení, v praxi to však neplatí. Jsou zde zhruba tyto místa: knihovna, čítárna a studovna, studentská menza, kadetský dvorec (aréna a buzerák), laboratoře éteriků, věž čarodějů, stáje pouze pro koně (každý si musí starost o koně a místo ve stáji zaplatit, jinak má univerzita velké pastviny se stájemi a některé sklady mimo město), pokoje mistrů a studentů (hodně studentů má na univerzitě vlastní pokoj, závisí to na hodnosti a zasvěcení- např. čarodějové mají každý svůj pokoj, ale kadeti zásadně spí ve společných noclehárnách až po padesáti a konečně kai jsou ubytováni stále mimo univerzitu ve výcvikovém táboře), sklady univerzity (skrývají mnoho nejrůznějšího vybavení, ale při vybavování týmů bývá univerzita skoupá, v pohodě si zde půjčíte nebo nafasujete jakékoli šaty, zavazadla a věci typu louče, olej, křesadlo, nafasovat zbroj či dobré zbraně je truchu problém, ale lektvary a jiné méně obvyklé věci fasují jen nejlepší týmy a to pouze ve výjimečných případech).

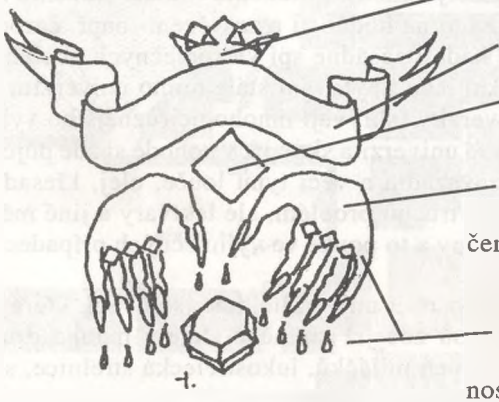
Výcvikový tábor - jde o místo patřící univerzitě, kde jsou věci, které by se na univerzitu jaksi nevešly, jsou zde již zmíněné stáje s mnoha druhy nestvůr, chovné stanice hraničářských miláčků, lukostřelecká střelnice, stopovací a opičí dráhy a konečně "hangáry" pro velké a většinou tajné projekty (byla zde sestrojena bitevní vzducholoď Cyklón, která napomohla odrazit jeden z výpadů Kategatu dříve, než byla překročena řeka Gábel).

Pozn.: mapa města zachycuje "první úroveň", kde ulice podle králova rozhodnutí musí mít šířku dvou vozů, další úrovně - patra však nerespektují síť ulic nejrůznějšími můstky a schodišti, která spojují vyšší patra budov mezi sebou. Navíc rozměry vyšších pater budov často přesahují rozměry základen-přízemí.



Univerzitní tetování

Dark Shadow symbol - barva



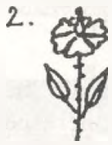
korunka - zlatá

název univerzity - zlatá

osobní značka - podklad bílá

týmový symbol - různé
(Dark - paráty zelené, nehty červené)

hodnostní označení - různá
(Dark používá k označení hodnosti rubínové prsteny - za každou úroveň se jeden přetře na červeno, od šesté úrovně se přidávají kapky krve.)



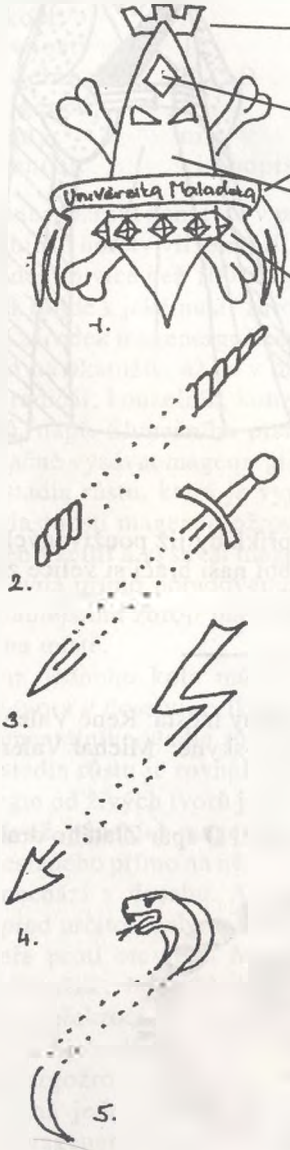
symboly zasvěcení (různé)

1. špión - smaragd (zelený)
2. kai - planá růže (červená)
3. kadet - lebka (bílá)
4. éterik - vybuchující koule (černá, červené)
5. čaroděj - křišťálová koule (modrá)

Univerzitní tetování

Cholera

symbol - barva



korunka - zlatá

název univerzity - zlatá

osobní značka - podklad bílá

týmový symbol - různé
(Cholera - kápě černá, oči červené, obojek bílý)

hodnostní označení - různá
(Cholera používá k označení hodnosti stříbrné hřeby, druhá úroveň jeden hřeb atd. Sedmou úroveň značí přidání křížícího symbolu označujícího zasvěcení a od osmé úrovně se hřeby přetírají na zlato.)

symboly zasvěcení (různé)

1. špión - kost (zelená)
2. kai - roh jednorožce (hnědá)
3. kadet - meč (modrá)
4. éterik - blesk (fialový)
5. čaroděj - had (bílý, druhý bude černý)

Univerzitní stejnokroj

- plášť s kapucí a sponou, spodní strana pláště má jinou barvu

- košile s nabíranými rukávy

- tunika bez rukávů a bez zapínání, vpředu stažená jen opaskem

- opasek ze tří pruhů, většinou má každý jinou barvu

- šerpa, používají pouze nositelé vyznamenání

Pozn. aut.: Tetování a názvy týmů jsou příklady již používaných názvů. Prosím, nepoužívejte je pro své družiny, neboť naši hráči si velice zakládají na originalitě svého názvu a tetování. Děkuji.

Vítejte v Maladetě! - jeskyně DrD
Autor herního světa, mapy kontinentu a mapy města: René Valenta
Autor námětu hry a celkového zpracování jeskyně: Michal Valenta
Grafická úprava: Dech draka

Tato jeskyně se umístila na 2. místě v soutěži O spár Zlatého draka '95.

Magenergožrout[+]

Životaschopnost:	viz níže
Útočné číslo:	pouze zvláštní
Obranné číslo:	viz níže
Velikost:	A
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	B,C,D
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	viz popis níže

Magenergožrout není tvor v pravém slova smyslu, neboť vzniká spontánně z anorganické hmoty vlivem příliš velké koncentrace magie. Konkrétně tedy nahromaděním více než 100 magů v jednom kusu thearitu (popis thearitu viz níže). Pak dojde k jakémusi "zhroucení do sebe", thearit zmizí a na jeho místě se objeví zárodek magenergožrouta. Ten je pouhým okem neviditelný, nehybný a čeká na okamžik, až se v okruhu tří sáhů kolem něj octne tvor s magenergií (hraničář, kouzelník, kouzelníkův přítel apod. - netýká se kouzelných předmětů, např. Slunečního prstenu). V té chvíli magenergožrout procitne a začne lačně vysávat magenergii. Když absorbuje určité množství, přejde do dalšího stadia růstu, které je vyjádřeno pořadovým číslem a závisí na něm ostatní vlastnosti magenergožrouta (OČ, pohyblivost, vzdálenost, na kterou je schopen vycítit a vysávat magenergii - viz připojená tabulka, životaschopnost je rovna přímo pořadovému číslu). Magenergožrout se vždy pohybuje k nejvydatnějšímu zdroji magenergie, který dokáže vycítit. Necítí-li žádný, zůstane na místě.

Během jednoho kola může magenergožrout pohlcovat magenergii od každého tvora v dosahu, celkem však nejvýše o jeden mag více, než je číslo jeho momentálního stadia růstu. Velikost magenergie nutná k přechodu do daného stadia růstu je rovněž udána v tabulce. Kromě postupného vysávání magenergie od živých tvorů je ale magenergožrout schopen pohlcovat jakoukoli aktivně působící magenergii v jeho dosahu. Tedy nejen magenergii kouzla seslaného přímo na něj, ale též magenergii kouzla, jehož sesílatel nebo terč se nachází v dosahu. A dokonce i magenergii kouzla, které již bylo sesláno před určitou dobou, ale stále ještě působí, například kouzla zajišťujícího dveře proti otevření. Magenergii kouzla je magenergožrout schopen pohltit okamžitě, bez ohledu na její množství! Když množství pohlcené magenergie překročí 300 magů, magenergožrout se rozdělí na tři stejné jedince. Každý z nich obsahuje třetinu magenergie "otce".

Magenergožrout pochopitelně není zranitelný kouzly. Zbraněmi ano, ovšem i to má jeden háček. "Zabitím" magenergožrouta se uvolní veškerá pohlcená magenergie, což má za následek blesk, jehož účinnost a dosah roste

s množstvím takto uvolněné magenergie. Blesk způsobený uvolněním pohlcené magenergie zasáhne všechny osoby dostatečně blízko (počítej 1 sáh za každé stadium růstu) a způsobí každé z nich odpovídající zranění (1-6 životů za každé stadium).Zkušenost za "zabití" magenergožrouta: hodnota jeho magenergie zaokrouhlená na nejbližší vyšší násobek pěti.

Stadium růstu	Obranné číslo	Magener-gie	Průměr (coulů)	Pohybli-vost	Vzdálenost vycítění magenergie	Vzdálenost pohlcování magenergie
1	0	1	1	2	4	3
2	1	3	2	4	5	3.5
3	2	6	3	6	6	4
4	3	10	4	8	7	4.5
5	4	15	5	10	8	5
6	5	21	6	12	9	5.5
7	6	28	7	14	10	6
8	7	36	8	16	11	6.5
9	8	45	9	18	12	7
10	9	55	10	20	13	7.5
11	10	66	11	22	15	8
12	11	78	12	24	17	8.5
13	12	91	13	26	19	9
14	13	105	14	28	21	9.5
15	14	120	15	30	24	10
16	15	136	16	32	27	10.5
17	16	153	17	34	30	11
18	17	171	18	36	33	11.5
19	18	190	19	38	36	12
20	19	210	20	40	39	12.5
21	20	231	21	42	43	13
22	21	253	22	44	47	13.5
23	22	276	23	46	51	14
24	23	300	24	48	55	14.5

Thearit

Thearit je sytě černý lesklý kámen vejčitého tvaru, velký zpravidla jako holubí vejce. Je velmi tvrdý a nedá se štěpit - slabší údery na něm nezanechají stopy, příliš silný úder ho rozdrtí na prach. Je velmi vzácný, vyskytuje se hluboko pod povrchem země, takže ho zpravidla mohou nalézt jen trpaslíci při hloubení chodeb. Nikdy se také nenajdou více než tři kusy na jednom místě (v oblasti o poloměru 5 mil).

Pozoruhodnou vlastností thearitu je schopnost pohlcovat a uchovávat magenergii, využívání thearitu jako zásobníku magenergie však brání jeho nedostupnost. Navíc po zjištění, že jeden kus thearitu nepojme více než 100 magů (pak "se zhroutí" a vznikne magenergožrout), což je zejména pro theurga dost malé množství, obrátili alchymisté pozornost jinam a hledali bezpečnější způsoby skladování magenergie.

Thearit však lze také využít k odsávání magenergie z magenergožrouta (žádný jiný způsob, kromě démona požírače magenergie, neexistuje). K tomu účelu ho musí alchymista upravit jedním ze dvou způsobů. Pomocí thearitu upraveného prvním způsobem je možné vysát z magenergožrouta jeho magenergii, ta pak zůstane uschována v thearitu a může být využita alchymistou k výrobě kouzelných předmětů či k jiným účelům (alchymista ji může používat stejně jako magenergii uschovanou v truhle). Druhý způsob úpravy thearitu je mnohem zajímavější, neboť magenergii vysátou z magenergožrouta je možné přesunout zpět do mysli tvora magenergie částečně či zcela zbaveného - stačí přiložit thearit na pravý spánek. Ani jedna z úprav však neodstraní nebezpečí vzniku nového magenergožrouta, k němuž dojde v okamžiku, kdy množství magenergie nahromaděné v thearitu překročí 100 magů. Je tedy třeba zacházet s ním velmi opatrně.

K oběma způsobům úpravy thearitu je zapotřebí 10 magů a suroviny za 50 zl. Úprava samotná trvá týden. Thearit je ovšem velmi vzácný a jeho cena je značná (pokud se vůbec najde někdo, kdo thearit má a je ochoten ho prodat). Upravený kámen vysaje z magenergožrouta jeho magenergii rychlostí 1 mag za kolo. Je-li thearit upraven k doplňování vyčerpané magenergie (přiložením na pravý spánek), doplňuje se magenergie opět rychlostí 1 mag za kolo. Magenergožrout, který byl thearitem zbaven magenergie, ovšem není zničen a po uplynutí jedné směny může opět začít pohlcovat magenergii. Během této doby jej však lze bez nebezpečí "zabít".

Upravený thearit může svého držitele ochránit před kouzly na něj seslanými (podobně jako ebenová hůlka). Pravděpodobnost vstřebání kouzla je rovna počtu magů použitých k jeho vyvolání. Pro magenergii takto uloženou v thearitu platí všechna výše uvedená pravidla (včetně změny v magenergožrouta při překročení hranice 100 magů).

Svap

Životaschopnost:	5
Útočné číslo:	(+4 + 4/+1) = 8/+1 (tlama) + zvl.
Obranné číslo:	(+2 + 6) = 8
Odolnost:	20
Síla mysli:	40
Velikost:	B-C
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	14/plaz
Inteligence:	25
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	2 000

Svap je velmi vzácný ještěr vzhledem podobný baziliškovi (viz. PPE), se kterým si ho trofejímilovní dobrodruhové často pletou. Na rozdíl od baziliška však jeho oči neustále modravě září (ve tmě osvětluje okolí v okruhu 1 sáhu).

Baziliška znalí dobrodruhové blížící se ke svapovi se obvykle vyhýbají ještěrovu pohledu. V případě svapa je to ovšem málo platné - svap si je totiž vědom přítomnosti živých tvorů bližších než 25 sáhů a dokáže v myšlenkách těchto tvorů takřka libovolně listovat.

Pokud se však ke svapovi blíží více než jeden tvor, s oblibou používá jinou svou zbraň. Dokáže "přebít" mysl jednoho tvora myslí libovolného jiného tvora s vyšší než zvířecí inteligencí (je však inteligentní a tak téměř zásadně "utlouká" vyšší z přítomných inteligencí). Výsledek útoku se určí hodem k%:

01-40 - "přebití" je úplné a tvor s přepsanou myslí je přesvědčen, že je někým jiným,

41-80 - "přebití" je padesátiprocentní a tvor tak získá prvotřídní schizofrenii (skvěle působí např. kombinace kroll válečník - elf kouzelník),

81-100 - tvor má štěstí a pouze ho 1k6 směn bolí hlava.

Svap je schopen číst mysl a proto ví, zda byl jeho útok úspěšný! Tento útok však dokáže použít jen třikrát denně. Svap také pozná tvora, který má mysl "přebitou" útokem jiného svapa a je schopen ji uvést do původního stavu.

"Přebitou" myslí je svap schopen "listovat", ale nemůže ji použít k "přebití" jiné mysli. Rovněž tak nemůže mysl jednoho tvora "přebít" postupně několika jinými myslemi.

Účinek svapova útoku pomine po 1k10 dnech, pokud však padne na k10 nula, je účinek trvalý. Vždy však je možné účinek zrušit buď dohodou se svapem (ten "odpreparuje" přidanou mysl) nebo hraničářovým kouzlem Úkryt (po přenesení přidané mysli se původní mysl "probere").

Pro výpravu zpravidla bývá vhodnější v klidu se se svapem dohodnout - v opačném případě se většina vrací zpět s inteligencí nejtupějšího člena družiny.

Dračí galerie

· Michal Vondráček ·

Dračí galerie

Miroslav Višňák

GAMECON '96

Jiří Klouda

..... a tak jsem přijel do Olomouce. Nasedl jsem na tramvaj, projel historickou část města a zbytek došel až k budově DDM, kde se pořádal v pořadí již druhý ročník GameConu.

Hned po příjezdu na mě dýchla atmosféra horečnatých příprav a shonu, která obvykle předchází každou takovouto akci. Mohl jsem si být téměř jist, že ačkoliv jsem přijel čtvrt hodiny po plánovaném začátku prezence, je nepochybné, že do skutečného začátku je ještě času dost. Tentokráte za to však nemohli pořadatelé přímo, ale jakási odbojná tiskárna, které se zamotaly jehličky. Příště by snad pořadatelé mohli zakázat konzumaci alkoholických nápojů alespoň těm počítačům... Jakmile se však toto dalo do pořádku, mohla prezence začít. Zpoždění nebylo velké a bylo okamžitě dohnáno usilím lidí dokázat, že jsou spolehlivější nežli stroje. Ostatně na programu prvního dne byla pouze prezence a jakési `zahájení', o kterém se zmíním později.

Prezence proběhla celkem hladce, až na registraci hráčů pro MR v DrD. Není lehké popsat, proč právě zvolená metoda nebyla nejšťastnější, ale mohu uvést několik faktů. MR bylo limitováno počtem 30 osmičlenných družin, tedy 240 hráčů. Na MR se nepřihlašovaly celé družiny, ale jednotliví hráči uváděli v přihlášce, zda budou hrát DrD, či nikoliv. Družiny se sestavovaly až na místě. Členem družiny mohl být pouze člověk s dostatečně nízkým pořadovým číslem. Předem bylo přihlášeno asi 270 lidí. Těchto několik faktů

drakobijci v Olomouci

spojených dohromady vyvolalo řádný chaos... Většina družin zjistila až na místě, že jeden či dva z jejích členů nebudou hrát, neboť se přihlásili pozdě (přijeli na prezenci později než v 16:00) a dostali příliš velké pořadové číslo. Několik družin se rozpadlo a z lidí, kteří měli 'mandát' hrát DrD, se narychlo tvořily družiny nové. Avšak i tato situace se vyřešila ke spokojenosti naprosté většiny (když už ne hráčů, pak alespoň organizátorů).

Zde je třeba uvést některé skutečnosti na pravou míru. Omezení počtu účastníků MR v DrD bylo uvedeno jak v Dechu draka, tak ve Zlatém draku (kde byly otištěny přihlášky) s tím, že zájemci se mají přihlásit co nejdříve. Pokud tedy někdo poslal přihlášku na konci června nebo dokonce přijel na GameCon nepřihlášen, je to jeho chyba. Co se týče přihlašování celých družin - ti, kteří nám poslali přihlášku společně a včas, také v drtivé většině případů společně hráli (rozhodně jim v tom ze strany organizátorů nic nebránilo).

I já jsem byl donucen zneužít svoje pořadové číslo 224 a zúčastnit se MR DrD. Minulý rok se mi ještě podařilo odolat s výmluvou, že nemohu hrát podle pravidel, která si sám píšu (s odvoláním na to, že jsem uveden jako spoluautor na některých dílech DrD). Letos jsem tedy nebyl tak dobře připraven v domnění, že stejný argument jako loni mi dopomůže ke klidnému prožití GameConu. Opak byl pravdou. Tvrdý protiargument mne srazil k zemi. Prý od té doby, co jsem zasahoval do pravidel, již vyšlo půl tuctu nových verzí a většina pravidel, která jsem znával, již tvrdí pravý opak. Ač jsem se snažil sebevíc, tento argument jsem nebyl schopem podlomit, vyvrátit ani obrátit ve svůj prospěch. A tak jsem se i já stal členem jedné z družin. Byla to družina poslepovaná ze všech možných odpadlých dobrodruhů. I její sestavování mělo své kouzlo. Hobit pyrofor se stále snažil tvrdit, že na osmičlennou družinu jsou dva válečníci, hraničář a dva zloději malá bojová síla, a chtěl

do družiny dalšího válečníka. Že prý se jinak bude bát. To by však znamenalo již devátého člena a to jsme si nemohli dovolit. Nakonec se mi podařilo rozmluvit mu tu pošetilost slovy, která se ukázala býti prorocká: "Další válečník nám na mozkové kapacitě družiny nepřidá a ani ti dva, co už máme, si ani nevrznou!"

A tak jsme soupis členů i s osobními deníky předali ke schválení. Na pořadu už mělo být `zahájení`. Nevím, co jsem si od toho sliboval, ale byl jsem trochu zklamán *(že bychom tedy příště žádné zahájení nedělali?)*. Nejprve jsem vyslechl rozhovor jistého M.K. s hlavním organizátorem jistým M.K.

M.K.: "Co jim mám říct?"

M.K.: "No řekni jim, že je tu rád vidíš a že tímto prohlašuješ GameCon za zahájený."

A tak přišel hlavní organizátor M.K. na pódium, sdělil nám prostými slovy, že nás rád vidí a že považuje GameCon za zahájený. Poté vystoupil tajemný M.K. a prohlásil, že nás také rád vidí a že mu nezbývá než souhlasit s hlavním organizátorem (potažmo sám se sebou). A my že se tedy můžeme odebrat ke spánku, či jiným zábavám. Většina se bohužel rozhodla pro druhou variantu, čímž až do časných ranních hodin bránila (nyní již rychle narůstajícímu počtu účastníků) provozovat tu první variantu.

Druhý den časně zrána, v době, když zastánci tak zvané 'druhé varianty` měli ještě půlnoc, začalo MR v DrD. První den bylo na pořadu jen první kolo, které bylo rozděleno do tří etap. Nyní bych se asi měl zmínit o dobrodružství,

které bylo připraveno pro MR v DrD, ale jelikož ho chtějí autoři vydat tiskem, požádali nás o mlčenlivost. Respektuji tedy jejich přání, byť se mi zdá poněkud dětinské, neboť stejně všichni potenciální kupci tohoto dobrodružství se účastnili MR a tedy ho hráli... *(kdybychom měli počítat jen se třemi sty potenciálními kupci, nikdy bychom nemohli nic vydávat...)*

Nechce se mi zde citovat program a protože jsem se účastnil, díky jeho časové náročnosti, pouze turnaje v DrD, nemohu toho říci mnoho o vydařenosti ostatních částí programu. Slyšel jsem pouze nějaké zvěsti o nevydařenosti tzv. Grand Melee v DrD díky špatně zvoleným handicapům pro jednotlivá povolání, ale to jsou jen nepodložené klepy a komu by se chtělo něčemu takovému věřit.

V sobotu se pak hrálo cely den až pozdě do noci. Měl jsem tu smůlu (štěstí), že naše družina postoupila až do úplného závěru mezi tři nejlepší. A tak jsme si mohli zahrát všechny tři části výborně připraveného dobrodružství s vynikajícími PJ. Možná bych přece jenom mohl trochu ono dobrodružství zhodnotit. Bylo opravdu vidět, že na něm autoři pracovali celý rok. Bylo propracované a velice dobře rozvržené pro MR v DrD. Dalo by se říct 'šité na míru'. Mělo jen dvě nepatrné a v podstatě zanedbatelné logické chybičky. Ještě jsem se nesetkal s dobrodružstvím, kterému bych mohl po této stránce vytknout tak málo. (Většina vrší jednu logickou nesrovnalost na druhou s odůvodněním, že to je fantazie a tam je možné všechno.) Byla zde však jedna chyba, o které bych hovořil jako o podstatné. Tvůrci se totiž zapomněli do pravidel podívat, která povolání si může postava vybrat. A tak suše předpokládali, že alespoň jeden z družiny bude alchymista *(pokud vím, každý problém se dal vyřešit i bez alchymisty)*, a úplně zapomněli, že někdo může být také válečníkem. Ze všech náznaků bylo jasné, že rozhodne-li se jakákoliv postava použít i sebemenší formu násilí, nebo, nedej bože, použije dokonce svých zbraní, povede takové jednání k naprostému fiasku a propadu družiny *(nikoli automaticky, ovšem každé použití síly bylo nutné pečlivě promyslet, což většina družin, které zvolily tuto variantu, neudělala)*. Když jsem zpozoroval tento fakt, nechal jsem všechny členy družiny naložit své zbraně na barbarku válečnici a tu jsem pro jistotu ještě zneviditelnil. Tím byl problém agresivity vyřešen. Nikdo neměl náladu bít se bez svých zbraní a barbarka zcela zjevně nemohla, neboť se prohýbala pod tíhou zbraní všech svých spoludružiníků. Došlo tedy na má slova a válečník byl dobrý leda na nošení zbraní či jako návnada rybičkám. Toto byl jeden ze dvou důvodů, proč se naše družina dostala až na druhé místo a první jí uteklo jen o vlásek. Druhým důvodem bylo, že se každý PJ, kterého jsme dostali, většinu času válel po podlaze smíchy a pak se nás snažil prosadit do dalšího kola. Jen se divím, jak si někdo tak masochisticky mohl způsobovat úmyslné bolení bránice.

Tak jsme tedy v pohodě a všeobecném veselí strávili celý GameCon. V neděli už zbývalo jen uklidit budovu a zúčastnit se slavnostního vyhlášení výsledků. Zakončení mělo daleko zábavnější a neformálnější průběh než zahájení a bylo zde i spousta srandy. Jeden z humorných prvků bylo vyhla-

šování výsledků turnajů v BattleTechu, kdy se na jeviště jako jojo stále vracel Gilhad pro první ceny ve všech turnajích s roboty *(jen ve dvou ze čtyř, víc by nestihl)*. Další z těch chvil, kdy jsem se srdečně zasmál, bylo tlumočení různých výroků postav během dobrodružství, ale i ty se jistě objeví v některém z čísel Dechu draka. Za všechny mi utkvěl v paměti jen jediný výrok, snad proto, že ho pronesl sicco z naší družiny: "No ... ehm ... já bych ... ehm ... chtěl koupit ... nebo najmout ... ne! koupit! ... eeeee ... povoz ... ehm ... bez povozu." vykoktal sicco.

Poté už jsme se jen všichni rozloučili a odešli na .....

upřesňující komentáře -mk-

GAMECON '96 v číslech

Předem se přihlásilo téměř 290 lidí (někteří ovšem nakonec nepřijeli), dalších 85 lidí přijelo nepřihlášeno. Celkem se GameConu zúčastnilo 340 lidí, což je o polovinu více než loni - pokud to takhle půjde dál, příští rok se do DDM v Olomouci rozhodně nevejdeme. Mistrovství republiky v DrD se zúčastnilo cca 240 hráčů, turnajů v Talismanu a v BattleTechu cca po 48 hráčích.

A nyní už výsledky jednotlivých turnajů.

Mistrovství republiky v DrD

1. místo

Michal Balák, Liberec
Jan Böhm, Liberec
Martin Krečmer, Břidličná
Pavel Kutina, Malonty
Viktor Novotný, Nový Bor
Petr Tomaník, Liberec
Vojta Vild, Liberec
Helena Vildová, Liberec

2. místo

Libor Grůza, Velké Pavlovice
Jaroslav Hajn, Chodov
Jiří Hlaváček, Karlovy Vary
Jiří Klouda, Praha
Vlasta Lohrová, Karlovy Vary
Jitka Polášková, Praha
Adam Rambousek, Havířov
Michal Veselovský, Most

3. místo

Jiří Culek, Havlíčkův Brod
Oldřich Dvořák, Havlíčkův Brod
Lukáš Hurt, Havlíčkův Brod
Tomáš Korejtko, Havlíčkův Brod
Karel Novák, Havlíčkův Brod
Jiří Peloušek, Havlíčkův Brod
Jiří T. Pertl, Havlíčkův Brod
Jiří Ulip, Havlíčkův Brod

Turnaje v Talismanu

kategorie Standard

1. Jan Žák, Brno
2.-3. Radek Tomášek, Pardubice
a Martin Filipovič, Luhačovice

kategorie Double

1. Petr Kadlec, Jindřichův Hradec
2. Miloš Procházka, Ostrava
3. Martin Šimíček, Olomouc

Turnaje v BattleTechu

kategorie Standard

1. Ondřej Skalický, Česká Třebová
2. Martin Toman, Jindř. Hradec
3. Petr Severa, Příbram

kategorie Special

1. Michal Pohořelý, Praha
2. Jaromír Suchánek, Jindř. Hradec
3. Michal Vlk, Olomouc

kategorie Warrior

1. Jan "Gilhad" Obdržálek, Praha
2. Pavel Jung, Ostrava
3. Roman Rybenský, Litoměřice

kategorie 3D

1. Jan "Gilhad" Obdržálek, Praha
2. Martin Boháč, Praha
3. Roman Rybenský, Litoměřice

Hodnocení osobních historií postav

Úvodem bych chtěl říci, že nápad srovnávat osobní popisy byl šílený - to mi došlo hned po prvním přečtení. Pro historii totiž nelze stanovit jednoznačná kritéria a tak mi nezbylo, než si zkusit postavy prožít (PJ, kteří mě hned ze začátku varovali, že takhle to nakonec dopadne, se teď asi chechtají). Dle svého nelepšího vědomí a svědomí jsem usoudil takto:

Jelikož nelze pořadí stanovit zcela jednoznačně, vítězí tyto tři životy postav, mezi nimiž ubohý smrtelník těžko rozhodnouti může:

postava	autor
DARRGEN	Marcel Krumphanzl
N'DRUO	Petr Jedlinský
VLK	Radovan Vlk

Další místo by pak svorně obsadili tito dobrodruhové:

postava	autor
čaroděj XY	Jakub Rataj
ELROTNT	Jan Patera
GINWERA	autor neznámý

Všem dobrodruhům, kteří přijeli s minulostí a nenarodili se v kobkách Lawa-Nlarských, děkuji za příspěvek do historie knížectví Tarie. Současně slibuji, že podobnou soutěž už nikdy iniciovat nebudu.

Váš Agupi

Z vítězných příspěvků jsme vybrali k otištění následující:

Darrgenův život

Darrgen pochází z lidské rodiny zámožného pěstitele vína. Darrgen měl ještě o tři roky mladšího bratra Zanzwara. Jejich vinice ležely asi 10 mil na sever od Parletu. Askin - Darrgenův otec - se pyšnil tím, že vlastní jednu z nejsevernějších vinic v Tarii. Každoročně odvážel víno, jak burčák, tak i několik sudů ověnčených pavučinkami, až do Menida. Mnoho zákazníků z dalekých krajů si jezdilo pro soudky toho nejlepšího zlatého nebo rudého vína osobně. Darrgen se tak již jako malý setkal s cizinci, kteří vyprávěli historky o zlých čarodějích a odvážných bojovnících. Tolik ho nadchly, že odmítal převzít rodinný podnik a neustále se zabýval válčením. Jezdil s otcem nebo jeho zákazníky jako stráž a mnohokrát prokázal dobré služby. Askin na něj zprvu zanevřel, protože jako nejstarší syn se měl věnovat vinařství, ale když viděl výsledky, uznal synovu volbu a začal ho podporovat.

Před čtyřmi lety stihla jejich rodinu živelná pohroma, mohutné záplavy odnesly téměř všechny rodinné vinice. Askin se rozhodl prodat zbytek zásob, aby mohl znovu založit porosty vína. Odjel spolu s Darrgenem a Zanzwarem do Suby, kde se daly toho času sehnat ty nejlepší sazenice. Spolu odvezli zbytek sudů z vinných sklepů. Po úspěšném prodeji zásob se otec s oběma syny rozhodl oslavit utržený zisk, protože získali víc peněz, než bylo naplánováno. Malá oslava se zvrhla do nekontrolovatelné pitky, jejímž výsledkem byla totální amnésie Darrgena. Ráno hospodský zdvořile požádal Darrgena o vyrovnání účtu, ten se odvolával na otce, po kterém se však jakoby slehla zem. Hospodský zavolal stráž na Darrgena a ta opilce uvrhla do vězení. Otec se neobjevil a Darrgen byl poslán na nucené práce, aby ho aparát neživil zadarmo. Po roce, když se vrátil zpět do Suby, odjel na rodný statek. Ten však nalezl opuštěný a zpustlý. Nevěda, co má dělat, zůstal několik dní na statku. Rodina zmizela jako mávnutím kouzelného proutku a on nebyl zvyklý na samotu. Odešel do Parletu smířený se ztrátou svých příbuzných a s tím, že se již nikdy nedoví, co se vlastně stalo.

V Parletu vstoupil do armády. Prvního půl roku podstoupil tvrdý výcvik jako člen stráží. Během výcviku se seznámil s poručíkem Karnilem, s kterým po skončení výcviku odešel do Suby. V Subě pátral po osudech svého otce. Od onoho hostinského se dozvěděl, že Askina, Zanzwara a ještě jednoho mladíka nalezli ve stokách s prořízntutými hrdly. Tato zpráva zanechala na Darrgenovi trvalé následky do konce života. Nepřestal si vyčítat otcovu smrt a žil v domnění, že on způsobil jeho konec. Z Darrgena se stal nemilosrdný ochránce zákona a trestal jakékoliv bezpráví ve svém okolí. S Karnilem byl po několika měsících převelen na Branné ostrovy, kde sloužil a bojoval téměř rok. Odtud odešel zpět do Suby a po dvou měsících poklidné služby byl jeho velitel, poručík Karnil, vystřídán jakýmsi pochybným kapitánem. Za několik dnů nato našli Karnila zavražděného v kasárnách. Darrgen došel k přesvědčení, že se zde něco děje a pátral po tom. Přítrž tomu udělal převrat, který přišel několik dnů poté. Darrgen s pocitem křivdy uprchl z armády a potloukal se krajem jako dobrodruh. Nechával se najímat každým, kdo zaplatil, ale i teď rozlišoval, zda je to věc dobrá, nebo zlá. Častokrát se dostal do problémů kvůli své vojenské minulosti, protože po něm armáda po něm stále pátrala jako po zběhovi. Z Darrgena se stal dobrodruh hájící dobro a časem také zapřísáhlý odpůrce kultu Hadího boha. Prožil mnoho dobrodružství, při kterých mu šlo opravdu o krk, ale ty v něm jen znásobily odhodlání trestat zlo v Tarii. Za dobu svého působení jako dobrodruh procestoval Tarii křížem krážem a poznal mnoho podivných míst na tomto poloostrově. Mnohokrát se snažil zjistit, co se stalo s jeho rodinou, ale i nejbližší soused nevěděl nic určitého. Řekl mu jen, že když se k nim jednou vypravil, našel statek již prázdný a vyrabovaný. Po několika měsících se připojil ke družině dobrodruhů. Spolu prošli mnoho dobrodružství a stali se bezmála hrdiny Tarie. S nimi se potlouká až do této chvíle...

Z lengorchijštiny přeložila Ewa Białołęcka

Ontogeneze

Dračí samice snáší jedno nebo dvě vejce na místo k tomu účelu pečlivě vybrané a střídavě se samcem je zahřívají vlastním tělem. Sezení na vejcích trvá od 15 do 16 měsíců. Po uplynutí této doby čeká malého draka první a zřejmě nejdůležitější zkouška v životě - protržení obalu vejce. Pokud se mu to nepodaří, rodiče ho zavrhnou, protože to znamená, že není schopen sám přežít. Dračí vejce proti očekávání není příliš veliké. Jeho obvod je asi 57 cm. Tvarem připomíná meloun. Není pokryté vápenitou skořápkou, ale kožovitým obalem jako vejce hadů. Líhnoucí se mládě proráží obal tlapami a opírá se přitom zády. Hned po vylíhnutí není větší než kočka. Na svět přichází pokrytý krátkou srstí, s otevřenýma očima, které vidí již po několika hodinách. Kromě osmi již zmíněných špičáků nemá zuby. Zbytek chrupu mu vyroste během budoucích deseti let. Dračice nemá mléčné žlázy a mláďata krmí přežvýkaným, částečně stráveným masem. Postupně, tak jak malému drakovi rostou zuby, mění se i jeho strava. Maso je přežvýkáváno čím dál méně, pak polyká celé kusy, a nakonec dojde na trhání malých zvířat.

Nevytvarovaná křídla dračího mláděte nejsou použitelná k letu, dokud nedosáhnou rozpětí asi 1,5 metru a nezesílí svaly, k čemuž dochází po dovršení třicátého roku života. Samozřejmě i zde lze nalézt výjimky. Fyzické

i duševní zralosti dosahují mladí draci ve věku 87-90 let. Tehdy opouštějí rodinu, aby si vyhledali partnera.

Samice klade vejce v třicetiletých intervalech, takže v jedné rodině můžeme nalézt zahřívaná vejce, třicetiletá a šedesátiletá mláďata i skoro dospělé jedince.

Délka života draka se pohybuje mezi tisícem a dvanácti sty lety.

Malý drak před vylíhnutím

Mladý drak ve věku 20 let připomíná neohrabané štěně

Psychika

Dračí mysl si můžeme představit jako třívrstvou strukturu. První vrstva je paměť povrchová, zvaná draky dětská. Funguje stejně jako vědomá paměť lidská. Probíhají v ní procesy verbálního a abstraktního myšlení. Druhá vrstva odpovídá naší paměti podvědomé a obsahuje informace získané jedincem od okamžiku narození. Drak dokáže využít toto bohatství v libovolné chvíli a podrobně vyprávět o každé situaci, které byl svědkem. Třetí vrstva, nazývaná hloubková, obsahuje genetický vzorec daného jedince a jiné pokusné vzorce (viz Transformace). Prozkoumání vlastní mysli je podmínkou uznání mladého draka za dospělého. Během devadesáti let života drak ovládne schopnosti, které u lidí máme pouze my, mágové. První z nich, získaná nejdříve, je využívání podvědomé paměti, druhá - vnímání pocitu jiných tvorů. Draci tvrdí, že to funguje jako "vnitřní zrak", kterým vidí různá barevná spektra, ta jsou ale pro každého jedince jiná. Například jeden vnímá smutek jako šedou barvu, jiný jako žlutou. Tuto schopnost musí mít každý drak, který dovršil třicátý rok života. Během následujících 20-25 let mladý drak získá další stupeň zasvěcení , učí se číst myšlenky a otvírat či uzavírat mysl před jinými.

Posledním stádiem výchovy draka je

Transformace

Vyžaduje vědomý vstup do hloubkové vrstvy. Mladý drak pod dozorem dospělého opatrovníka zjistí vlastní genetický vzorec a stavbu těla. Potom, po získání vzorků tkáně zvířete přibližně stejných rozměrů, srovná oba vzorce a dokončí přestavbu svého těla. Přitom upadá do jakéhosi transu, ve kterém na minimum omezuje kontakt s okolím. S velkým úsilím celý proces trvá asi 20 minut. Transformace ale neprobíhá jako u chameleóna. Je velmi hluboká, přemisťují se během ní i nejmenší buňky dračího organismu. Po několika pokusech je drak schopen napodobit každý organismus své velikosti.

Cílem je proměna ve zcela libovolného tvora, nezávisle na velikosti. To se ale děje na podstatně hlubší úrovni, kdy se už nejedná o buňky, nýbrž o atomy.

Jedné takové proměně jsem přihlížel. Drak, který si jako výslednou formu zvolil jelena, se prostě rozplynul v beztvarou masu neurčité barvy. Doprovázely to energetické výboje. Pak se z části původní masy utvořil jelen a nevyužitý zbytek zůstal bez života. Když se drak vracel do své původní podoby, použil místo chybějící části tělesné hmoty zemi, na které stál, a zanechal po sobě malý kráter.

Můj přítel Orm-noht se mi snažil podrobně vysvětlit, v čem spočívá ten podivuhodný proces. Naneštěstí termíny, které používal, mi byly příliš vzdá-

lené. Toto jsou slova Orm-nohta, když popisoval své pocity během transformace:

"Hledíš do svého nitra a vidíš tanec mnoha bytostí. Jsou tebou a můžeš jim říci, jaká má být následující podoba. Poslouchají tě, protože musíš přece poslouchat sám sebe. Jsou jako kamínky vržené do důlků v písku a každý si najde své místo. Kamínky-tanečníci mohou být jiné, ale tanec je takový, jaký si zvolíš. Když se znovu podíváš ven, jsi to ty, ale někdo jiný.

Zvyky a kultura

Zvyky draků vypadají zdánlivě primitivně. Nemají končetiny přizpůsobemé k manipulaci s věcmi a necítí potřebu je mít, takže nevytváří žádné užitkové předměty, natož hmotná umělecká díla. Dračí kultura je jedinečná. Závisí výlučně na ústním předávání. Draci značně rozvinuli takové vědy jako matematiku včetně geometrie, astronomii, teoretickou fyziku, organickou chemii, biologii. Tvoří vynikající literární díla, která však samozřejmě nejsou nikde zapsána díky dokonalé dračí paměti. V dračí společnosti se velké oblibě těší rodové ságy a poémy s přírodní tématikou. Nejznámějším je básnické dílo "První let pod vysokým sluncem", ze kterého si dovolím přeložit několik veršů.

"Nebe udeřilo vlnou do mých křídel,
Patřím k té udivující modři,
Hrozivě mě obklopila,
Vrátím se, nebo utonu,
Udušen mraky?"

Přiznávám, že nejde o doslovný překlad z dračího jazyka oplývajícího barvitými opisy.

Omladina, jako všude jinde, má v oblibě pohybové hry, například běhy na krátkou vzdálenost, skoky, lety do dálky a náročné vzdušné figury. Zápasy a kočkování se však dospělí nevidí rádi, obávají se vykloubení křídel, což je žřejmě nejčastějším zraněním "štěněcího" věku. Co se týče plavání, žádný drak nikdy dobrovolně nevstoupí do vody, ale vyžadují-li to okolnosti, plavat dokážou.

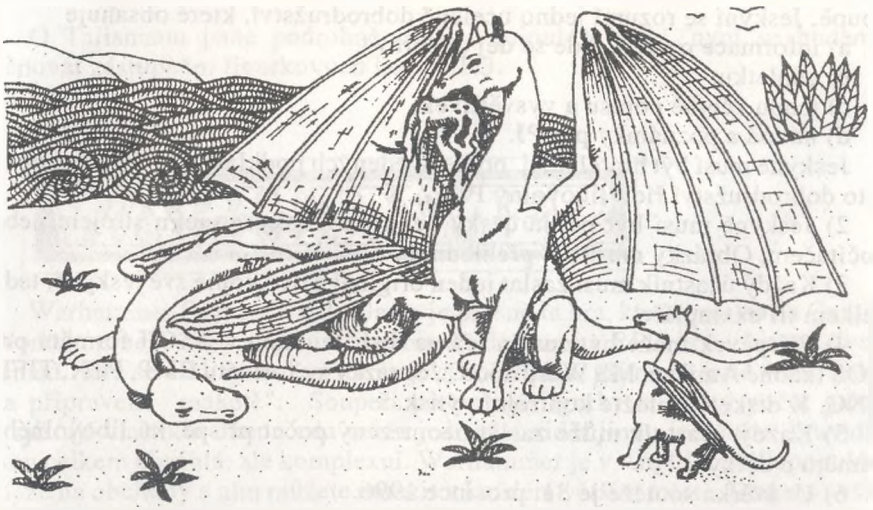
Draci se ochotně usazují v oblastech s teplým podnebím. Jejich sídly bývají lesni paseky chráněné před větrem, hájky a skalní pukliny, kde staví hnízda z větví a trávy.

Draci tvoří společenstva v poměru jeden samec na dvě samice. Hierarchie se ustálila na přirozenémh principu. Největší vážnosti se těší starší jedinci (zkušení, ale stále v plné síle), pak otcové rodin a tzv. "první ženy".

Dračí námluvy vypadají trochu jako směs dvorního flirtování, jelení říje a turnaje. Pokud si dračí pár projevuje vzájemnou náklonnost a rozhodne se založit rodinu, obvykle je váže silné citové pouto. Naproti tomu druhá žena v mnoha případech slouží pouze k rozmnožování a samec ji musí získat v souboji s pevně stanovenými pravidly. Musí dokázat, že je schopen uživit početnou rodinu, proto v té době často loví a snáší celé tuny zvěřiny. Při letech soutěží s jinými samci ve vytrvalosti. Konečné rozhodnutí je na samici. Někdy se stane, že zavrhne všechny soupeře a zůstane sama.

K povinnostem samce patří zajišťování obživy a ochrana rodiny. Samice se starají o potomstvo a později létají na krátké lovy.

pokračování příště



Dračí rodina

O spár Zlatého draka

Výsledky 5. ročníku

Do soutěže letos přišlo pouhých 9 příspěvků (PJ styďte se! To opravdu nemáte žádnou jeskyni, se kterou byste se mohli zúčastnit?), z nichž do užšího výběru postoupilo pět. Pětičlenná porota pak vyhodnotila jako nejlepší tyto:

1. **Obraz**	Ondřej Netík
2. **Vítejte v Maladetě**	Michal Valenta, René Valenta
3. **Valekův meč**	Radovan Vlk

Zlatý spár však letos udělen nebyl, protože vítězné dobrodružství bylo sice výborné co do děje a atmosféry, ovšem v podobě, podle které by ho zřejmě jen málokterý PJ dokázal sehrát. Účastníci na prvních třech místech byli odměněni předplatným Dechu draka na rok 1997.

Vyhlášení 6. ročníku

Časopis Dech draka vyhlašuje 6. ročník soutěže "O spár Zlatého draka".

1) Soutěž "O spár Zlatého draka" je soutěží o nejlepší jeskyni ke hře Dračí doupě. Jeskyní se rozumí jedno ucelené dobrodružství, které obsahuje
a) informace o světě, kde se děj odehrává,
b) zápletku,
c) mapu včetně popisu a vysvětlivek,
d) návod a poznámky pro PJ.
Jeskyně musí být hratelná, tj. podle uvedených podkladů musí být schopen toto dobrodružství řídit libovolný PJ.

2) Jeskyně musí být psána česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Obrázky musí být přehledné!

3) Každý účastník musí zaslat jeden originál a dvě kopie své jeskyně, tedy celkem tři exempláře.

4) Příspěvek může být zaslán též na disketě - text v ASCII formátu pro DOS (žádné AmiPro, MS Word apod.), obrázky ve formátu BMP, PCX, TIFF, DNG. K disketě přiložte kontrolní výtisk.

5) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků libovolného námětu a délky.

6) Uzávěrka soutěže je 31. prosince 1996.

Příspěvky označené "Zlatý spár" zasílejte na adresu
Dech draka, P.O. BOX 429, 701 00 Ostrava 1.
Vyhlášení výsledků proběhne na GameConu '97. Vítěz obdrží novou verzi kreslicího programu Dungeon Editor, účastníci na 2. a 3. místě cínové figurky k DrD.

Představujeme

V minulých číslech jsme vám postupně představili tři americké herní společnosti, nyní se přeneseme do Anglie. Na řadě není nikdo jiný než Games Workshop. Tato společnost, založená v roce 1974 Stevem Jacksonem (nikoliv tím, o kterém byla řeč v čísle 1/96) a Ianem Livingstonem, je nyní v oblasti fantasy a sci-fi her opravdovým kolosem. Její sortiment sahá od stolních figurkových her (Warhammer, Warhammer 40 000, Nekromunda, ...) přes RPG (Warhammer FRP) a deskové hry (Space Hulk) až ke hrám pro celou rodinu (Talisman). Podle některých z nich byly vytvořeny i úspěšné počítačové hry (Space Hulk, Warhammer).

O Talismanu jsme podrobně psali v minulém čísle, nyní se budeme věnovat zástupcům figurkových her a RPG.

Warhammer Fantasy Battle Game je přesně ta hra, která proslavila Games Workshop nejvíce. Je jakousi kombinací deskové a RPG hry - bitvou dvou armád. Hra se však odehrává mimo jakýkoliv plán, přímo na holé zemi, nebo na připravené "maketě". Soupeři posouvají figurky o určitý počet palců a zjišťují vlastním okem, zda může jednotka vidět jinou jednotku. Pravidla jsou celkem obsáhlá, ale komplexní. Warhammer je v Anglii natolik populární, že na obchody s ním můžete narazit v každém větším městě. Dodnes vyšlo několik tisíc figurek a neustále vycházejí další a další. Dokoupit se dají i pomůcky pro měření nebo sledování úhlu pohledu. Warhammer se dostal už i k nám a stává se pro naše hráče stejnou drogou, jako pro jim podobné na celém světě.

Po obrovské úspěchu Warhammeru FBG se na anglickém trhu ukázala hra Warhammer 40 000. Orci a elfi se oblékli do energetických pancířů, popadli granáty a samopaly a přenesli se do daleké budoucnosti, kde opět svádějí těžké boje. V roce 1993 GW vydal nové, vylepšené vydání WH40K a i pro něj neustále vycházejí nové figurky.

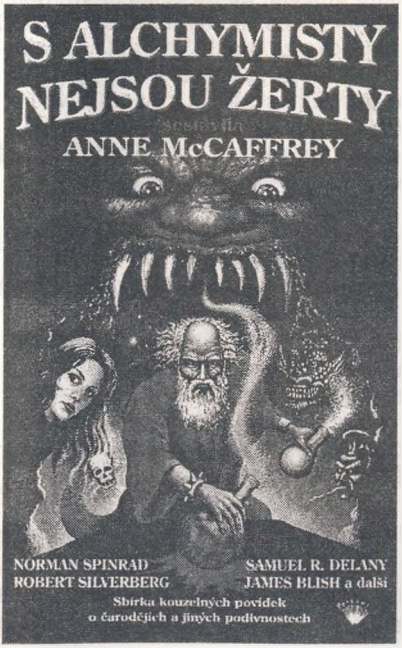
Warhammer Fantasy Role Play je RPG, odehrávající se v temném světě Warhammeru. Tam kde deskové hry jen naznačují přítomnost jakéhosi prostředí, je WRFP velice detailní a popisný. Základní pravidla popisují svět, několik desítek povolání (základních i pokročilých), pravidla pro boj a magii, a bestiář. Ve WFRP je bohužel volba postavy krutě omezena a nepříliš dobrý bojový systém snižuje velikost tohoto rozsáhlého světa. Přesto má na celém světě mnoho příznivců a ze světa Warhammeru vyšlo již mnoho knih (dokonce i u nás jsme si mohli přečíst povídkovou sbírku Vlčí jezdci). Games Workshop pravidelně vydává časopis White Dwarf, který se WFRP podrobně věnuje.

podle zahraničních materiálů zpracoval -san-

... ale nuda

Po sbírkách Draci útočí a Slídiči nám nakladatelství Perseus předkládá další hrst povídek pod názvem S alchymisty nejsou žerty. Podle textu na obálce zde nenajdeme žádné draky, zato však "kouzla, věci magické a podivné, démony a ďábly, pompézního biskupa, krále ve žlutém, lektvary a čáry, převtělovače, exorcistu, kouzelníky a čarodějnice a další a další podivnosti". Většinu těchto věcí jsem v knize hledal marně. Místo označení "kouzelný koktejl" by jí slušelo spíš "guláš" - ne sice nestravitelný, ale až na pár výjimek dost nezáživný. Směs povídek všech žánrů, od SF přes fantasy až po "horor" - těžko říct, proč se octly pohromadě v jedné knize. Možná, že jiný druh čtenářů tyto povídky zaujmou, mně však u většiny z nich unikl smysl i pointa. Pokud byly schválně vybrány tak, aby je nestačilo přečíst jen jednou, obávám se, že čtenář tento úmysl neocení a knihu znechuceně odloží. Ale abych nekřivdil - povídka Keitha Laumera Známe ďábla? je opravdu pěkná. To je však jen jedna z osmnácti...

Prodejnost knihy (99 korun za 260 stran je přece jen trochu moc, když to není Sapkowski ani Pratchett) možná trochu zvýší obálka, dostatečně výrazná, aby upoutala. Osobně bych vám však poradil pár korun přidat a koupit si třeba Mága od R. E. Feista (pokud ho ještě seženete).



S alchymisty nejsou žerty - sestavila Anne McCaffrey. Přel. H. Emmerová, D. Fišer, J. Měchura, M. Šnepová. Obálka Petr Bauer. Plzeň, Perseus 1996. 262 s. 99 Kč.

-mk-

Černá vdova útočí

Příznivce a zejména hráče BattleTechu jistě potěší zpráva, že nakladatelství Altar vydalo svazek scénářů nazvaný Příběhy Černé vdovy. Skalní příznivci ho sice asi už mají doma (vyšel již v červnu 1996), ale věřím, že ti ostatní si rádi vyslechnou, proč by neměli váhat s vydáním 95 Kč za tuto poměrně útlou publikaci.

Vlastní kniha začíná krátkým čtyřstránkovým úvodem do historie Wolfových dragounů a okolnostmi vzniku elitní roty Černých vdov.

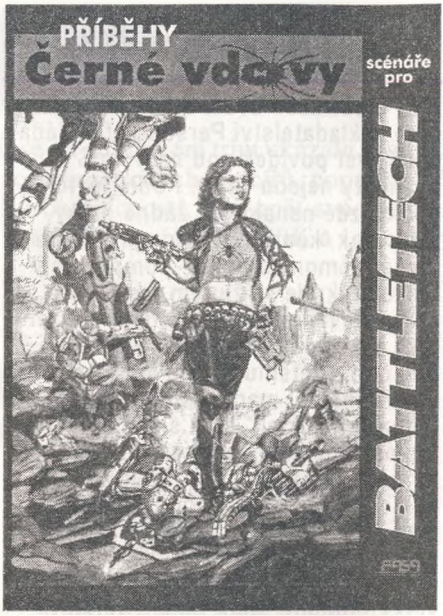
Rota, jak známo, má dvanáct OBRů rozdělených na tři falangy, a tyto OBRy (a warrioři, kterým patří) jsou na dalších šesti stránkách podrobně popsány. Pro pokročilejší hráče tak bitvy získávají nový rozměr, kdy nejde již jen o jakési bezejmenné stroje

na zabíjení, ale o skutečné lidské osudy a přání. (Například Nikolaj Koněv se snaží vyniknout, aby si vydobyl své původní postavení, což se mu asi podaří snáze než Mohammarovi Jahanovi získat dámu svého srdce.)

Po tomto úvodu již následuje oněch patnáct scénářů, které jsou hlavním obsahem tohoto sešitu. Všechny sice používají standardní mapy pro BattleTech, ale většina z nich je určitým způsobem modifikuje, takže se tak rychle neokoukají. V každém scénáři je na začátku určeno, kdo je útočník a kdo obránce. Používají se sice pouze standardní OBRy (s výjimkou dvou scénářů, kde proti Vdovám jsou jednou nasazeny historické stotunové modely a podruhé supermoderní betaverze nových variant Gryfa a Vosy), ale většinou nenastupují ve zcela dokonalém stavu. Poškození roty Černých vdov je uvedeno v již zmíněných medailoncích OBRů a pilotů na začátku knihy, poškození jejich protivníků je uvedeno v popisu jednotlivých scénářů. V určitých scénářích jsou i dodatečná poškození pro Vdovy a v závěrečném čtyřscénářovém tažení se přenáší poškození z jedné bitvy do druhé.

Také úkoly jsou různorodé, od frontálního útoku ve scénáři příznačně nazvaném "Nikdo nesmí přežít" až po obranu a útěk v "Lady zpívá blues". Nechybí ani osvobozování zajatce, průzkum, léčky a protiléčky obou stran, zkrátka nic, co patří k dobré hře. Z tohoto hlediska se mi nejvíc líbil scénář "Mlha nad bojištěm", kde ani jeden z hráčů neví, jaké úkoly má protivník.

Speciální pravidla v různých scénářích pak umožňují například odtahovat zničené a poškozené OBRy z mapy ("Supové se slétají") či jít se s těmi OBRy klouzat (na zamrzlý rybník, +2 k řízení) a bloudit v ledové vánici ("Dáma a tygr"). A pokud si



někdo stěžuje, že na základních mapách není dost hustých lesů k úkrytu, tak "Hlídka za úsvitu" ho jistě nezklame - veškeré volné terény jsou považovány za hustníky a se soupravou "Malý pyroman" (není v ceně) nebo alespoň tryskami si může založit požárů, co srdce ráčí.

Každý scénář je uveden vyprávěním pamětníka a následným rozborem situace a zařazením do širšího historického kontextu. Rozložení map a specifické údaje (ploty, hradby, močály, budovy a paláce) jsou názorně zakresleny. Text je doprovázen tématickými a inspirujícími obrázky OBRů v různých více i méně obvyklých situacích (divoce střílející Žihadlo prokopává Vose hrudník a podobně).

Celkově jsou informace řazeny logicky a není třeba zuřivě listovat sem a tam (ta úleva po Shadowrunu!). Tisk je úpravný, fonty čitelné, zkrátka sazba, jak má být. (Jen v jednom mís-

tě se slily dva sloupce, ale i tak každý pozná, že balistické zbraně a raketomety potřebují k založení ohně hodit 9 a víc.)

Scénáře jsou až na jednu výjimku celkem vyvážené a oba protivníci mají stejnou šanci zvítězit, nicméně lze doporučit, aby si po odehrání všech scénářů oba hráči vyměnili role. ("Zajatce" Vdova asi nikdy nevyhraje, rozhodne-li se totiž obránce hrát "proti přesvědčení", může zvítězit asi tak v druhém kole.) "Mlhu nad bojištěm" lze díky speciálním pravidlům hrát mnohokrát, a pokaždé přitom půjde o něco zcela jiného.

Koupi Příběhů Černé vdovy rozhodně doporučuji každému, koho baví BattleTech, a zejména těm, které již omrzelo se pořád jen tak bít do posledního OBRa bez hlubších důvodů k takto pošetilému jednání.

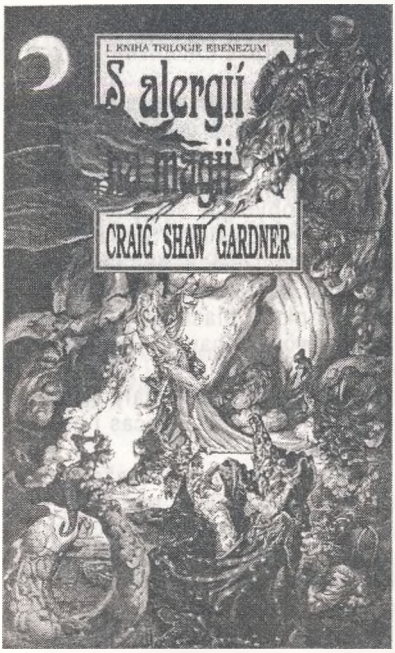
Příběhy černé vdovy. Přel. Jan Liška. Praha, Altar 1996. 48 s. 95 Kč.

Gilhad

Zase jedna sranda ...

Nakladatelství Polaris se zřejmě rozhodlo zaměřit na spíše lehčí a humornější fantasy cykly. Začalo Kedrigernem, pak přišel Čaroděj sobě navzdory, a nyní se objevil nový cyklus zatím pro naše čtenáře neznámého C.S.Gardnera - Ebenezum.

Co asi na knihách upoutá pohled především, jsou půvabné obálky Josh Kirbyho, takže nás jako první napadne, jestli se nejená o další díl Zeměplochy (i když bohužel barvy nejsou zdaleka tak jásavé). Zde však veškerá podobnost s Prattchetovým humorem končí.



Čaroděj Ebenezum má velký problém. Přivolal na svět rýmujícího démona (z Démonie, aby bylo jasno) a než se mu podařilo se ho zbavit, démon mu zařídil vskutku pěknou alergii. Nebyl by to u čaroděje až takový problém, kdyby se ona alergie nevstahovala na samotný základ jeho moci - na magii. Jediný způsob pomoci spočívá v nalezení stejně velkého mága, jako je on sám, a to se mu může podařit jen ve Vuště, městě tisíce zakázaných rozkoší. Tak tedy nezbývá, než sbalit si svých pět švestek a nepříliš povedeného učně Wuntvora a vydat se na cestu. Cesta je o to složitější, že jakýkoliv pokus o čarování ho přivádí do stavu naprosté bezmocnosti, kdy kýchá na všechny strany. Postupně se dozvídají o velkém plánu démona Guxxe na ovládnutí celého

světa. A jediní, kdo tomu mohou zabránit, jsou právě Ebenezum a Wuntvor.

Humor C.S.Gardnera je bohužel poněkud zvláštního druhu. Jeho přesvědčení o tom, že pokud nějaké slovo opakujeme dostatečně dlouho, stane se neobyčejně směšné, je prosáknuto celým cyklem. Slova jako vskutku, zmar, mlask, nemlask obsahuje skoro každá kapitola a možná i každá stránka. Oblasti, kdy se kniha stává skutečně zábavnou jsou bohužel prostřídány pasážemi uměle natáhnutými (snad aby se získaly stránky) a dokonce, řekl bych, občas i neumělé napsánými.

Pokud by cyklus byl sražen do jedné knihy, zřejmě by se mohl stát docela dobrou četbou do vlaku nebo autobusu. V tomto stádiu však tyto knihy mohu doporučit jen skutečně zaníceným čtenářům.

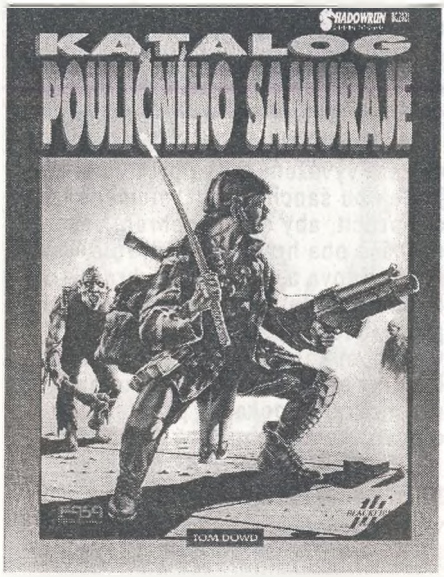
C.S.Gardner: S alergií na magii, Příliš mnoho příšer, Dlouhá noc v Démonii. Přel. Petr Caha. Obálka: Josh Kirby. Frenštát p.R. Polaris 1996.

-san-

Jen si vybrat

Pro skutečné runnery, kteří na ránu nehledí a pro zbraň sahají i když jim v sámošce špatně vydají, vydalo Blackfire Games novou publikaci. Katalog pouličního samuraje je pojmut jako skutečně obchodní záležitost (a to nepočítam jeho cenu). Firma Ares America v něm nabízí skutečně to nejlepší, co si za nuyeny můžete koupit, a i když je to verze ukradená Rychlým Jackem a šířená po síti, třeba najdete odvahu a něco si objednáte.

Katalog je rozdělen do čtyř částí. Do první sáhne člověk, který si chce být jen trochu jistý na ulici, druhá je



určena jen vojenským jednotkám (i když nepochybuju o tom, že nejeden runner by při čtení rozkoší chrochtal). Třetí část je určena spojovací technice a kyberwaru. Čtvrtou část - přílohy - ale považuji za nejvíce přínosnou. Obsahuje totiž volitelná pravidla, ve kterých se dozvíte více o ži- votě na ulici, o poškození kyberwaru, o stínových klinikách a mnoho jiného.

Až na pár chyb a tiskových zmatků jde o kvalitní, i když značně předražený doplněk ke standartním pravidlům Shadowrunu, který vám určitě zasáhne do hry.

Jen bych si dovolil nesouhlasit s nápisem na zadní straně. Když už jde do tuhého, je už na všechny nákupy pozdě.

Tom Dowd: Katalog pouličního samuraje. Přel. Stanislav Kadlec. Obálka Steve Venters. Praha, Blackfire Games 1996. 116 s. 299 Kč.

-san-

Kouzla působení na zbraně

Tuto třídu kouzel rozpracoval a uvedl v život Quamir z Altamu. Slouží k ochraně kouzelníka nebo jiné osoby prostřednictvím působení na zbraně použité v souboji tváří v tvář.

Všechna tato kouzla (není-li v popisu řečeno jinak) působí na jednu zbraň a šest kol, sesílají se dotekem v jednom kole. Pokud chce kouzelník prodloužit trvání, za každé další tři kola působení musí dodat polovinu základní magenergie. Chce-li kouzlo seslat jinak než dotekem, stojí ho to jeden mag za každý sáh vzdálenosti od zbraně a kolo trvání.

V popisu dále se bude pro zkrácení vyskytovat zkratka DZ - držitel zbraně, kterou je označena postava třímající ovlivňovanou zbraň.

Zacílení

Magenergie: 3 magy (určení rasy/druhu)
4 magy (určení jedince)

Působení: Při tomto kouzlu musí kouzelník meči předat podobu tvora, na něhož má meč při útoku reagovat.

- pokud DZ zaútočí na tohoto tvora, zvýší se jeho UČ o 4. Za každý další investovaný mag se UČ zvýší o 2.
- pokud DZ zaútočí na jinou bytost a přitom se bytost, kterou kouzelník určil jako cíl, nachází v okruhu do dvou sáhů, zbraň se snaží uhnout a sníží tak UČ o 4 (a o 2 za každý další mag). Mine-li v tomto případě útočník svůj cíl, háže si na obranu cíl zvolený kouzelníkem.

Magnet

Magenergie: 3 magy

Působení: Jako Zacílení, ale působí tak, že jakýkoli živý tvor přitahuje zbraň jako magnet. Posílení útoku je stejné jako u Zacílení. Z působení tohoto kouzla se kouzelník nemůže vyjmout! Pokud není na koho útočit a DZ máchne zbraní, útok se vztahuje na něj.

Odvrácení

Magenergie: 4 magy

Působení: Po seslání tohoto kouzla bude zbraň odpuzována jakoukoli formou živé hmoty (nemrtvé zraní, lze s ní sekat do dveří) a pro útok na živé tvory bude mít držitel zbraně postih -4. Za každý investovaný mag navíc se postih zvyšuje o 2.

"Duch"

Magenergie: 6 magů

Působení: Po dobu trvání kouzla meč na pohled zprůsvitní - není jím možné zasáhnout cokoli hmotného, zasáhne však tvory povahy nehmotné (duchy, neviděné, alchymisty po éterickém oleji...).

Světluška

Magenergie: 2 magy (jedna zbraň)
5 magů (všechny zbraně v kouli o poloměru dvou sáhů od místa, kam bylo kouzlo sesláno)

Působení: Po zásahu tímto kouzlem začne zbraň vydávat slabou záři (osvětlí okolí do vzdálenosti deseti coulů). Jelikož toto kouzlo působí na VŠECHNY zbraně, bylo Quamirem používáno zejména na zjištění polohy neviditelných postav (rozzáří se jejich, byť neužívané, zbraně) či na zpřehlednění nočních bojů. I zbraně, které se vzdálí z okruhu působení, září do konce trvání kouzla.

Pomsta

Magenergie: 7 magů
Trvání: 1 směna

Působení: Po dobu trvání kouzla stačí, aby kouzelník potichoučku cokoli "zažbrblal" a alespoň po očku sledoval inkriminovanou zbraň (která ale nesmí být dál než 30 sáhů od něj). Ta jako kovový reproduktor vyzvoní totéž, co pronesl kouzelník.

Černá pomsta

Magenergie: 50 magů
Trvání: 2-7 dní

Působení: Toto kouzlo nemá příliš velké uplatnění v boji, ale je používáno jako skutečné kouzlo pomsty. Tímto kouzlem kouzelník krátkodobě propůjčí střední či těžké zbrani schopnost uvažovat (inteligence 4) a komunikovat (kovový, zvonivý hlas). Zbraň získá přesvědčení zmateně zlé, ale nemůže nic ovlivňovat (např. měnit cíle útoku či sama útočit). Může však žvanit a deprimovat DZ i jeho okolí.

(PS: pro motivaci PJ viz Terry Pratchett, Barva kouzel, meč Kring)

Z alchymistických truhel

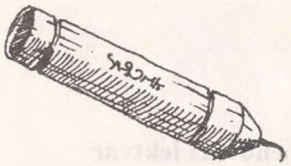
Dýmovnice

Obecné vlastnosti

Po odpálení se kolem dýmovnice vytvoří z dýmu koule o poloměru 4 sáhy. V tomto dýmu není vidět na větší vzdálenost než jeden sáh. Skrz dým nemá smysl střílet, protože díky špatné viditelnosti nelze zamířit.

Dým vydrží 6-36 kol, za špatného počasí se může rozptýlit rychleji.

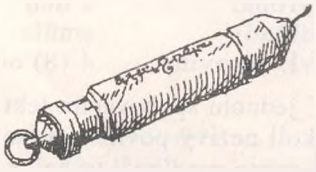
1. typ



magenergie:	žádná
cena:	10 zl
trvání:	6-36 kol
výroba:	2 hodiny
základ:	kovový válec

Dýmová koule se vytvoří za 2-4 kola. Při boji v dýmu má každý postih -2 k ÚČ. Dým je jinak zdraví naprosto neškodný.

2. typ



magenergie:	žádná
cena:	20 zl
trvání:	6-36 kol
výroba:	3 hodiny
základ:	kovový válec

Dýmová koule se vytvoří za 3-6 kol. V tomto dýmu dojde ke krátkodobému načichnutí oblečení kouřem. Kouř vyvolává lehkou nevolnost, což nutí tvory nesetrvávat v zakouřené oblasti zbytečně dlouho, ale naopak ji co nejrychleji opustit. Při boji v dýmu mají všichni postih -1 k OČ a -3 k ÚČ.

3. typ

magenergie:	3 magy
cena:	50 zl
trvání:	6-36 kol
výroba:	5 hodin, doma
základ:	ocelový válec

Dýmová koule se vytvoří za 3-6 kol. Při pobytu v dýmu si tvor musí po prvním nadechnutí každé 2 kola hodit proti pasti Odl~6~1-3/1-6. Háže si tak dlouho, až popáté uspěje - od té chvíle na něj dým už dál nepůsobí. Tvor, který zůstane v dýmu déle než 10 kol, není po následujících 5 kol schopen nic dělat (ke všem činnostem má postih -5). Při boji v dýmu mají všichni postih -3 k OČ a -5 k ÚČ.

Nastavení doby odpálení

Přidá-li alchymista při výrobě navíc 3 magy a suroviny za 10 zl, může nastavit dobu, za jak dlouho po zapálení dýmovnice exploduje. Tuto dobu lze zvolit v rozsahu 1 kolo až 3 směny.

Zvětšení dosahu

Alchymista též může zvětšit poloměr dýmové koule. To ho bude stát 0 magů (u 1. a 2. typu), resp. 1 mag (u 3. typu) a 7 zl za každé 2 sáhy poloměru navíc. Doba výroby se prodlouží o 1 hodinu za 2 sáhy poloměru.

❁

Špehovací lektvar

magenergie:	40 (60) magů
cena:	60 (80) zl
trvání:	viz níže
výroba:	1 den
základ:	směla
zvl. suroviny:	4 (8) oči jedovatých hadů

V jednom špehovacím lektvaru je 15 kapek. Kapka se pevně přisaje na jakýkoli neživý povrch. Jedna kapka vydrží 4 dny, každá další kápnutá na totéž místo prodlouží trvání o 1 den. Vzdálenost, na kterou lektvar funguje, jsou 3 míle (+ jedna míle za každou další kapku na tomtéž místě). Lze samozřejmě kápnout i několik kapek na různá místa. Má-li alchymista sledovací kouli, může pomocí ní vidět skrz kteroukoli kapku. Kapka funguje jako kamera s úhlem záběru 180°.

Pokud alchymista chce, může vyrobit lektvar, jehož kapky budou mít i infravidění - v tomto případě platí údaje v závorkách.

Sledovací koule

magenergie:	60 magů
cena:	50 zl
trvání:	1 rok
výroba:	týden, doma
základ:	skleněná dutá koule (cena 400 zl)

Pomocí sledovací koule může alchymista vidět skrz kapky špehovacího lektvaru.

Dech draka - časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka
P O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
tel.: (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789
ISSN 1211-2771
Podávání novinových zásilek povoleno Oblastní zprávou pošt v Ostravě č. j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994.

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
Toto číslo vychází v srpnu 1996
1. strana obálky: Jaroslav Špalek
Doporučená cena: 29,- Kč

©Dech draka 1996

TALISMAN
DOBRODRUŽSTVÍ
ROZŠÍŘENÍ PRO
TALISMAN

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA

WARHAMMER
40,000
RULEBOOK